REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #185

PlayManía

GUÍAS COMPLETAS PARA LO... ...ORES JUEGOS DE PS3

Castlevania Lords of Shadow 2

Gratis GUÍA COMPLETA

¡CUMPLIMOS 15 AÑOS!

Los mejores momentos PlayStation

LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES

¿De verdad te los has acabado todos?

ROL OCCIDENTAL

The Elder Scrolls Online

The Witcher 3

Sombras de Mordor

Dragon Age Inquisition...

La historia de **Metal Gear**

¡Primeras imágenes!

BATMAN ARKHAM KNIGHT

El caballero oscuro planea en PS4

NO TE PIERDAS... Metal Gear Solid V: Ground Zeroes · Dark Souls II · Final Fantasy X/X-2 HD · Copa Mundial de la FIFA 2014 · Yaiba Ninja Gaiden Z · The Order 1886...

Play manía

Especial 15 Aniversario

SORTEO

Para celebrar nuestro 15 cumpleaños hemos preparado un gran sorteo y para participar es necesario un código único.
Para obtener tu código escribe un email a
marketing@axelspringer.es
indicando el ID de pedido de tu edición digital y lo recibirás en tu buzón de correo electrónico. Mira las bases en la página 39.



Con el patrocinio de PlayStation.Plus

EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM

Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania



Así que pasen 15 años

Estamos de celebración. Playmanía cumple 15 años. Parece que fue ayer cuando mi jefe me propuso lanzar una nueva revista dedicada exclusivamente a PlayStation... Esto fue a finales de 1998 y yo trabajaba en Hobby Consolas. La idea me entusiasmó y aquí estamos, más de 15 años después...

Los inicios no fueron fáciles, no os voy a engañar. Junto a las llaves de mi casa tenía las de la oficina. Abría y cerraba todos los días, fines de semana incluidos. El primer año fue muy duro, pero también estuvo lleno de satisfacciones. Y es que la apuesta era arriesgada. En aquellos inicios del 99 había un montón de revistas dedicadas a PlayStation en el mercado y parecía imposible que una nueva pudiera hacerse un hueco a esas alturas de la película. Pero lo logramos. Lo logramos gracias a un concepto nuevo, gracias a pensar sólo en vosotros y a centrarnos en los contenidos prácticos, más que en la actualidad o los adelantos. Nuestra primera portada, a principios del 99, estuvo dedicada a *Tomb Raider III* que había salido a mediados de noviembre del 98. Y es que le dimos la portada a la guía. En el número 2 fue a una comparativa de juegos de fútbol... Nuestro primer suplemento fue una guía de compras y el segundo una recopilación de trucos. Toda una declaración de intenciones, ¿no creéis?

Las cosas han cambiado mucho en todo este tiempo, pero quiero pensar que la esencia de la revista sigue ahí. Que seguimos siendo honestos, que seguimos siendo humildes y que no pretendemos convertirnos en los guardianes de la verdad absoluta. Que seguimos anteponiendo vuestras necesidades a nuestros gustos o preferencias personales. Quiero pensar que seguimos siendo una revista donde pueden sentirse a gusto todos los jugadores de PlayStation, sean de la edad que sean, sepan mucho de videojuegos o acaben de iniciarse esta apasionante y sano vicio. Quiero pensar que si seguimos aquí, 15 años después y cuando ninguna de nuestras rivales nos vigila ya desde la estantería del quiosco, es porque algo habremos hecho bien.

Aunque si alguien tiene la culpa de estos 15 años sois vosotros. Todos. Los que nos seguís desde el principio, los que nos leéis desde hace poco, incluso los que nos compráis sólo de vez en cuando. Vosotros sois la clave de esta ecuación. Aunque hay otra variable. Las compañías y distribuidoras de videojuegos de nuestro país con las que trabajamos codo con codo. Hemos tenido broncas, marrones compartidos, disgustos, colaboraciones estrechas, momentos de confidencias, arrebatos de cariño y cabreos de los buenos. Pero al final siempre hemos estado juntos y (aunque no os lo creáis) pensando en vosotros. Nuestros puntos de vista no siempre coinciden, pero siempre hemos encontrado la manera de acercarlos por vosotros. Es más, ellos son las clave de esta celebración, ya que nos han hecho un montón de regalos para que los compartamos con vosotros y nos han felicitado con cariño e ilusión (guardad bien el cupón que habéis encontrado grapado a la portada). Con vuestro apoyo y el suyo aquí seguiremos otros 15 años más. Lo que quiero decir, y parece que no me sale, es gracias. Gracias a todos, a unos y a otros. Gracias por estar a nuestro lado estos larguísimos y emocionantes 15 años. Hemos cambiado mucho, pero seguimos igual (aunque yo tenga más canas).

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... A preparaos un gran sorteo de cumpleaños que encontraréis dentro y a hacer unas cuantas visitas...



Para celebrar nuestro 15 cumpleaños, el equipo de jugones de Axel Springer nos hemos comido un tarta. Lástima que no la podáis probar.



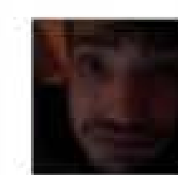
Borja estuvo con Matt Prior, productor de FIFA, echándose unas partiditas al nuevo *Copa Mundial de la FIFA 2014*.



Aaron Paul es el protagonistas de la peli "Need for Speed" y Rafa le entrevistó después de asistió al preestreno de la cinta. Podréis ver la entrevista en hobbyconsolas.com en abril.

Lo que nos habéis dicho...

Entusiastas



Miguel A. Llerena
Ahora no tengo excusa para comprar la PS4: *Batman, InFamous, Kingdom Hearts III, Final Fantasy XV*. ¡Qué malas son las compañías!

Vampíricos



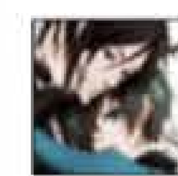
Emilio Redondo
¡¡Impresionante *Castlevania*!! Para quitarse el sombrero. Gran trabajo de Mercury Steam. ¡¡Juegazo!!

Tacita a tacita...



Rafa García
¿Y ahora qué hago yo con los 5 céntimos que me sobran del monedero Store?

Desesperados



Shou-chan Sedna Sparda
¿Creéis que mis bisnietos jugarán a *The Last Guardian* o para ellos también será una leyenda?

Necesitados de PS4



@diegoloool
No mola nada insertar el disco de *GoW Ascension* y tener que esperar 1 h de reloj a que se instale 9 parches de 650MB cada uno.

Con abuela



@j_cruz80
Las abuelas son increíbles, las cosas que pueden llegar a hacer.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #185 Play mania



¡CUMPLIMOS 15 AÑOS! Nos habéis acompañado a lo largo de más de 180 números y lo queremos celebrar con una gran sorteo y revelando parte de nuestra historia.



Los juegos más difíciles. Repasamos los juegos que nos hicieron tirar el Dual Shock por la ventana...



Es el turno del rol occidental. *The Elder Scrolls Online, The Witcher 3, Dragon Age Inquisition...*

ACTUALIDAD.............08
Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes...

OPINIÓN.............14
Los expertos de Playmanía opinan sobre el mundo del videojuego.

REPORTAJES.............18
- Batman Arkham Knight 18
- ¡Cumplimos 15 años! 24
- The Order 1886 40
- Es el turno del rol occidental 44
- El garaje de tus sueños en GT6 72
- Los juegos más difíciles 80

NOVEDADES.............51
- Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PS4) ... 52
- Rayman Legends (PS4) 54
- Strider (PS4).................................55
- Dark Souls II (PS3)..........................56
- Final Fantasy X/X-2 HD (PS3).........58
- Yaiba Ninja Gaiden Z (PS3) 60
- Tales of Symphonia Chronicles (PS3) 62
- Thief (PS3)....................................64
- Earth Defense Force 2025 (PS3)......65
- The Last of Us Left Behind (PS3) 66
- Far Cry Classic (PS3).......................67
- Ys: Memories of Celceta (PS Vita).....68
- TxK (PS Vita).................................69

PS STORE.............70
Te contamos las últimas novedades de la tienda PlayStation: demos, expansiones, actualizaciones...

CONSULTORIO.............76
Resolvemos todas vuestras dudas más frecuentes... ¡Incluidas las técnicas!

GUÍA DE COMPRAS...84
Los mejores juegos del catálogo de PS3 y PS Vita, comentados y puntuados.

RETROPLAY.............92
Descubre la historia de *Metal Gear*.

REPORTAJE PÁGINA 18

EN PORTADA
BATMAN ARKHAM KNIGHT
El Caballero Oscuro se estrena en PS4 con su aventura más ambiciosa.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

- Batman Arkham Knight 18
- Copa Mundial FIFA 2014 8
- Dark Souls II 56
- Demon Gaze..........................11
- Diablo III Ultimate Evil Edition............49
- Dragon Age Inquisition 47
- Earth Defense Force 2025........65
- Far Cry Classic 67
- Final Fantasy X/X-2 HD 58
- Jojo's Bizare Adventures: All Star Batlle ...11
- La Tierra Media: Sombras de Mordor..... 48
- LEGO The Hobbit.................................10
- Lords of the Fallen 48
- Metal Gear Solid V Ground Zeroes 52
- Rayman Legends 54
- Strider 55
- Tales of Symphonia Chronicles 62
- The Elder Scroll Online 44
- The Last of Us Left Behind 66
- The Order 1886.. 40
- The Witcher 3: Wild Hunt........................46
- The Wolfenstein The New Order 13
- Thief 64
- TxK 69
- Yaiba Ninja Gaiden Z 60
- Ys: Memories of Celceta 68

Agenda PlayStation

DEL 14 DE MARZO AL 14 DE ABRIL

Este mes viene cargado de grandes lanzamientos para PS3 y PS4. Las dos consolas de sobremesa nos agasajarán con un puñado de títulos de calidad.

14 DE MARZO VIERNES
- Dark Souls II · PS3 RECOMENDADO

18 DE MARZO MARTES
- Luftrausers · PSN (PS3/PSVita)

20 DE MARZO JUEVES
- InFamous Second Son · PS4
- Metal Gear V: Ground Zeroes· PS4/PS3 RECOM
- Bundle PS4+ InFamous Second Son ·PS4
- Bundle PS4+ Metal Gear V: Ground Zeroes · PS4

21 DE MARZO VIERNES
- Bound by Flame · PS4/PS3
- Final Fantasy X/X-2 HD · PS3/PS Vita
- The Witch and the Hundred Knight · PS3
- Yaiba Ninja Gaiden Z · PS3 RECOMENDADO

26 DE MARZO MIÉRCOLES
- FEZ · PSN (PS3/PS Vita/ PS4)

28 DE MARZO VIERNES
- Motocross GP · PS3/PS Vita

31 DE MARZO LUNES
- Cabela's Big Game Hunter: Pro Hunts · PSN (PS3)
- Monochroma · PSN (PS3/PS4)

2 DE ABRIL MIÉRCOLES
- Batman: Arkham Origins Blackgate - Deluxe Edition · PSN (PS3) RECOMENDADO

4 DE ABRIL VIERNES
- Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends · PS3/PS4/PS Vita

11 DE ABRIL VIERNES
- LEGO El Hobbit · PS4/PS3/PS VITA

14 DE ABRIL LUNES
- Final Fantasy XIV A Realm Reborn · PS4 RECOM

MARZO 14

Dark Souls II

From Software vuelve a hacernos otra propuesta infernal, en la que la muerte acecha a la vuelta de cada esquina. La paciencia será vuestra mejor aliada aquí.

http://www.darksoulsii.com

Novedad en página 56

MARZO 21

Yaiba Ninja Gaiden Z

La famosa saga de Tecmo Koei vuelve a la acción con un "spin off" firmado por Keiji Inafune.

http://www.yaibangz.com

Novedad en página 60

ABRIL 2

Batman: Arkham Origins Blackgate

El juego aparecido en Vita hace unos meses llega ahora a la Store de PS3, con el mismo desarrollo 2D que ya vimos en la portátil.

http://www.batmanarkhamorigins.com



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Big Boss vuelve al campo de batalla en este prólogo de *The Phantom Pain*. Chico y Paz aguardan su llegada en las celdas de un campamento cubano.

http://metalgearsolid.com

Novedad en página 52



LEGO El Hobbit

Bilbo, Gandalf, Thorin, Legolas y compañía llegan dispuestos a recrear las películas de Peter Jackson.

http://thehobbit.lego.com



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

Sin duda, este es el mes de *Final Fantasy*. Además de la recopilación en HD de la última entrega, llega este MMO a PS4.

http://www.finalfantasyxiv.com



InFamous Second Son

Delsin Rowe protagoniza la primera gran exclusiva de PlayStation 4. La ciudad de Seattle aguarda sus enormes superpoderes.

http://es.playstation.com/infamous-second-son





Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 llegará en formato físico y cargado de novedades, descartando la idea del fallido intento DLC de la pasada Eurocopa.

El Mundial se adelanta dos meses en PS3

COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014 SACIARÁ NUESTRO APETITO MUNDIALISTA

Quedan pocos meses para que empiece el torneo deportivo más importante del planeta. No, no hablo del campeonato murciano de "curling", sino del Mundial de fútbol de Brasil 2014, en el que España defenderá el título logrado en Sudáfrica. La última entrega de la saga *FIFA* basada en un torneo, el de la pasada Eurocopa, fue un DLC para *FIFA 12* que no gozó de buenas críticas, así que en EA Sports se han puesto las pilas y prometen que la edición de Brasil 2014 sí que llegará con novedades que harán más atractiva su compra. Nosotros no desaprovechamos la oportunidad de comprobarlo con nuestros propios pulgares, así que nos pasamos por las oficinas de EA en Madrid a echar unas partidas. Lo primero que llamará la atención serán sus novedades jugables. Los penaltis pueden ser una parte muy importante en este tipo de torneos, así que han querido darles un nuevo aire. Controlando al portero, podremos rectificar nuestra parada en mitad de la estirada, por ejemplo. También se han incluido nuevas animaciones para los jugadores de campo, como controles con la espuela o pases tipo karateka a lo Ibrahimovic. También mejorarán los forcejeos entre jugadores, gracias a los nuevos cabeceos que nos permitirán apoyarnos en la espalda de nuestros rivales. La cantidad de licencias oficiales volverá a ser uno de sus puntos fuertes, con 203 selecciones nacionales, los 12 estadios oficiales que albergarán el Mundial y 9 más ficticios que representarán algunas zonas que hasta ahora no habían tenido hueco en anteriores FIFA, como canchas para escenificar países de Oriente Medio, Asia, Oceanía, etc... Los numerosos modos de juego pondrán el broche final. En cuanto al offline tendremos el Mundial, capitanea tu selección (escogemos o creamos un jugador y lo controlamos solo a él hasta hacerlo capitán de su selección y ganar el Mundial), Rumbo al Mundial (en el que jugamos también las clasificaciones) e Historia de las Clasificaciones (en el que emularemos más de 60 partidos de los enfrentamientos reales de la pasada clasificación). En cuanto a los modos online, tendremos Rumbo a Río (una especie de temporadas online en el que iremos pasando de estadio en estadio como si fueran divisiones hasta llegar a Maracaná) e Historia de las Finales, además del propio Mundial. Un detalle que nos ha encantado es que ahora podremos participar en más de 60 minijuegos de habilidad que, por primera vez, aumentarán los atributos de nuestros jugadores con lo que podremos reforzar las debilidades de nuestra escuadra de cara a hacernos con la copa. Todo parece indicar que esta edición sí contará con motivos suficientes para justificar su compra, aunque saldremos de dudas en muy poco tiempo.



El trofeo de la Copa Mundial de Fútbol es la preciada recompensa por la que luchan los 32 equipos.



■ Vivir toda la emoción del Mundial de Brasil será la propuesta de EA, con 6 modos de juego para ganar la copa.






■ La ambientación del Mundial estará recreada con detalle gracias a los estadios, el balón y equipos oficiales.



■ Los lanzamientos de penalti se han mejorado para que los porteros puedan rectificar en mitad de una estirada.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

PLAYSTATION 4 SIGUE TRIUNFANDO

El pasado 22 de febrero, PS4 salió por fin en Japón y vendió 320.000 consolas en sólo tres días. Ya ha superado los 6 millones de unidades vendidas a nivel mundial.

BATMAN VUELVE... CON SU BATMÓVIL

Crónica de un regreso anunciado, pero no por ello menos sorprendente. Batman volverá este otoño con una aventura de acción en PS4 que promete dejarnos con la boca abierta...

PRESENTE Y FUTURO DEL ROL

A propuestas tan apetecibles en el presente como *Dark Souls II* o los remakes HD de *FFX/FFX-2*, se une un prometedor futuro con *The Witcher 3, Dragon Age: Inquisition, TES Online*...

BAJAN

"RECORTES" QUE PASAN A SER DLC

Después de jugar a *Left Behind*, no podemos quitarnos de encima la sensación de que es una parte del juego que ha sido "recortada" de *The Last of Us* para venderla aparte...

IRRATIONAL GAMES CIERRA SUS PUERTAS

Siempre es una lástima hablar de estudios que desaparecen y más cuando han sido capaces de lograr dos obras maestras como *BioShock* y *BioShock Infinite*. Ken Levine se dedicará ahora a proyectos más pequeños dentro de 2K Games.

TENTADORES PACKS QUE NO VEREMOS AQUÍ

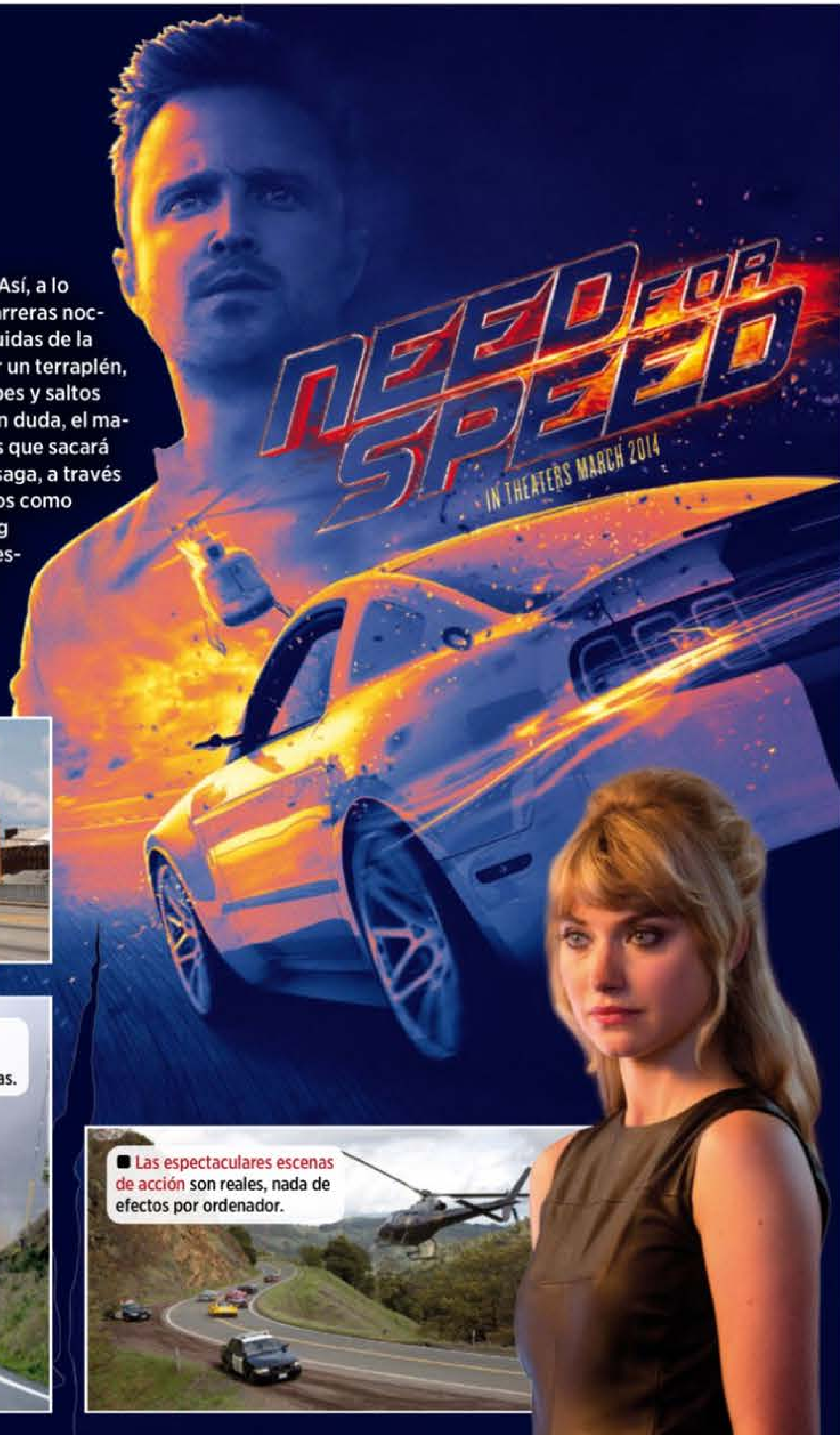
2K Games y Bethesda han unido sus fuerzas para crear dos packs de lo más apetecible (*Skyrim* + *BioShock Infinite* y *Borderlands 2* + *Dishonored*) a un precio muy goloso: 30 dólares (sin los DLC, claro). No hay planes de lanzarlos aquí de momento...



La gran pantalla se llena de velocidad

NEED FOR SPEED | CINE | ACCIÓN | DREAMWORKS | 4 DE ABRIL

Need for Speed, la saga de velocidad más prolífica, amplía sus horizontes hacia el cine, gracias a un acuerdo de EA con DreamWorks, la productora de Steven Spielberg. La película, que se estrenará el 4 de abril, estará protagonizada por Aaron Paul, famoso por su papel de Jesse Pinkman en la serie *Breaking Bad*. Así, se nos contará la historia de Tobey Marshall, un mecánico amante de las carreras que acabará encarcelado injustamente por culpa del expiloto Dino Brewster (interpretado por Dominic Cooper). Tras salir, intentará vengarse y redimirse, viajando desde Nueva York hasta San Francisco a bordo de un Ford Mustang. Así, a lo largo de dos horas, habrá carreras nocturnas con "muscle cars", huidas de la policía, una persecución por un terraplén, una demostración de derrapes y saltos por las calles de Detroit... Sin duda, el mayor encanto de la película es que sacará partido a las licencias de la saga, a través de la presencia de deportivos como el McLaren P1, el Koenigsegg Agera R o el Lamborghini Sesto Elemento. La película se ha grabado sin "CG", es decir, todas las escenas de acción son reales.









Igual que en los juegos de la saga *Need for Speed* la peli nos mostrará brutales deportivos en salvajes carreras.



Las espectaculares escenas de acción son reales, nada de efectos por ordenador.

LEGO: EL HOBBIT | PS4/PS3/PS VITA | WARNER BROS | AVENTURA | 11 DE ABRIL



Las piezas de Lego vuelven a la Tierra Media

Las figuras de LEGO no descansan ni un minuto. El 11 de abril, las famosas piezas danesas recrearán las películas de *El Hobbit*. Hasta ahora sólo se han estrenado dos de ellas (*Un viaje inesperado* y *La desolación de Smaug*), por lo que el juego sólo incluirá esos sucesos (los de la tercera película llegarán en forma de DLC cuando se estrene, en diciembre). Habrá dieciséis niveles, que estarán unidos por un mundo central al estilo "sandbox". Como siempre, la acción, las plataformas y los puzles centrarán el desenfadado desarrollo, que contará con la BSO y las voces españolas de los filmes.



Habrá escenas de las dos primeras películas, como la lucha contra el Rey Trasgo. Cada personaje tendrá sus habilidades.



DEMON GAZE | PS VITA | NIS AMERICA | ROL | 25 DE ABRIL

Los monstruos y las mazmorras esperan

Play ¡Nuevos datos!

PS Vita se está convirtiendo en un paraíso para los amantes del rol y las "rarezas" japonesas. *Demon Gaze*, desarrollado por Kadokawa Games, nos pondrá en la piel de Oz, un personaje que, de repente, despertará en Misred, una tierra maldita ubicada en la frontera del mundo. Así, deberemos explorar numerosas mazmorras y pelear contra los monstruos que allí morarán. Gestionar nuestro grupo de combate será fundamental y, además, podremos personalizarlo con distintas imágenes, razas y clases.



La estética japonesa irá acompañada de ilustraciones en HD que lucirán realmente bien en la pantalla OLED de PS Vita.

Play ¡Nuevos datos!



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL-STAR | PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 25 DE ABRIL

Tortazos con delicioso sabor a manganime

El manganime y la lucha son dos elementos que casan a la perfección. Tras numerosas entregas de *Dragon Ball* y *Naruto*, Bandai Namco se ha decidido a traer a Europa otro título con una denominación de origen similar. Se trata de *JoJo's Bizarre Adventure All-Star Battle*, basado en el manga de Hiroiko Araki, muy longevo y exitoso en Japón (y, por desgracia, no editado en España). De su desarrollo se ha encargado Cyber Connect, un estudio que ya tenía experiencia con las adaptaciones de *Naruto* para PS2 y PS3. El juego se basará en los combates uno contra uno, con una jugabilidad y una estética que recordarán bastante a las de *Street Fighter IV*. El desarrollo será en 2D, pero la cámara generará continuamente una sensación tridimensional. Se abarcarán los siete primeros arcos argumentales de la serie, recreados en el modo Campaña. Tampoco faltarán el típico modo Arcade y el imprescindible multijugador, tanto local como online.



Los combates tendrán todos los elementos del género: presas, supercombos, bloqueos...



En la trama se recrearán los siete primeros marcos argumentales del manga, inédito en España.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

DEAD NATION YA ESTÁ EN PS4

Dead Nation: Apocalypse, la versión definitiva del juego aparecido en PS3, ya está disponible en PS4 (durante el mes de marzo **gratuitamente para los suscriptores de PS Plus**). Firmado por Housemarque, el estudio creador de *Resogun*, el desarrollo nos invita a **tirotear zombis desde una perspectiva cenital**.



ANUNCIO

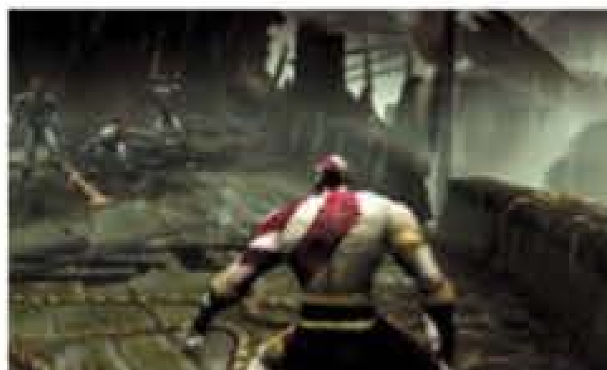
BETA DE DOOM CON LOS NAZIS

Doom*, una de las sagas pioneras del shooter**, ha vuelto a saltar a la palestra, pues ya se está trabajando en una nueva entrega, que, de momento, parece que no se llamará *Doom 4*, sino *Doom* "a secas". No se ha anunciado aún ningún dato (ni siquiera las plataformas), pero sí que, próximamente, en una fecha aún por determinar, **habrá una beta**. Para acceder a ella, **bastará con reservar *Wolfenstein The New Order, que está previsto para el 23 de mayo.

ANUNCIO

KRATOS Y SLY LLEGAN A VITA

Sony ha anunciado la salida en PS Vita de dos recopilatorios aparecidos en PS3 hace unos años. Se trata de ***God of War Collection***, que incluye las dos primeras entregas de la saga, y de ***The Sly Trilogy***, que incluye los tres juegos aparecidos en PS2. El primero se pondrá a la venta el **8 de mayo**; el segundo, el **16 de abril**.



RUMOR

¿PAPERS, PLEASE EN PS VITA?

Papers, please es uno de los juegos más peculiares de 2013. Tras lanzarlo en PC, su creador, Lucas Pope, está considerando hacer (o encargar a algún estudio) una **adaptación para PS Vita**. En él, encarnamos a un inspector de aduanas de un estado comunista. Con un formato de puzle, se deben tomar **decisiones sobre quién entra en el país y quién no**.

ANUNCIO

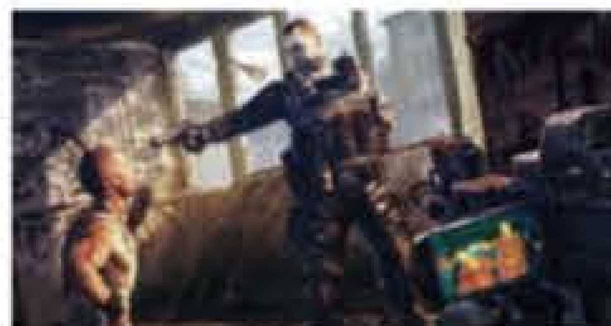
MINECRAFT SE PASARÁ AL CINE

En los últimos tiempos la saga ***Minecraft***, con sus dinámicas de picar bloques y crear mundos, se ha convertido en un auténtico fenómeno. Por eso, no es de extrañar que **Warner Bros esté preparando su salto a la gran pantalla**. Aún no se conoce qué planteamiento tendrá, pero sí que será una **película de imagen real, con personajes de carne y hueso**.

NUEVOS DATOS

GET EVEN Y SUS ENEMIGOS

The Farm 51, el estudio creador de *Deadfall Adventures*, está trabajando en *Get Even*, **un peculiar título para PS4 que combinará acción, exploración y terror**. Además de ser compatible con Oculus Rift, su mayor peculiaridad es que **los enemigos "comunes" de la campaña podrán ser encarnados por otros jugadores**. Está previsto para 2015.



ANUNCIO

ABYSS ODYSSEY, ACCIÓN EN 2D

El estudio chileno ACE Team acaba de anunciar ***Abyss Odyssey***, un título que **llegará a PS3 en formato digital** durante el próximo verano. El juego tendrá un **desarrollo lateral en 2D**, en el que se combinarán plataformas y combates. Habrá tres personajes, con unas habilidades muy diferenciadas, pero la mayor peculiaridad será la **generación aleatoria de los niveles** (tanto de los caminos como de los enemigos).

LANZAMIENTO

SNIPER ELITE III, EL 27 DE JUNIO

Sniper Elite III, el nuevo shooter del estudio Rebellion para **PS3 y PS4**, ya tiene fecha de salida, el **27 de junio**. El juego **se centrará en la campaña del norte de África de la Segunda Guerra Mundial**, seguramente uno de los frentes menos explotados en la historia de los videojuegos. **Los que reserven el título recibirán una misión extra, *Hunt the Grey Wolf***, ambientada en Tobruk (Líbano) en el año 1942. El objetivo será eliminar a Hitler, que viajará a dicha ciudad acompañado de un doble.



¿QUÉ PASA CON...?

... Irrational Games?

Pues que el estudio responsable de joyas como el primer *BioShock* y *BioShock Infinite* ha echado el cierre. Su líder, Ken Levine, seguirá ligado a 2K Games en proyectos más pequeños junto a un reducido grupo de colaboradores. No sabemos si habrá más entregas de *BioShock* en el futuro...

... el análisis de *InFamous Second Son*?

Os lo prometimos el mes pasado, pero por problemas de embargos no os hemos podido ofrecer el análisis de este juegazo de PS4 en este número. El mes que viene os ofreceremos nuestra opinión sobre él.



... la ambientación del nuevo *Assassin's Creed*?

Los últimos rumores apuntan al Londres victoriano como el marco para la nueva entrega de *AC*. Manejaríamos a un joven emprendedor llamado Samuel Fey, que trabaja fuera de la ley para asegurar sus ganancias en plena Revolución Industrial. A ver si Ubisoft confirma o desmiente esto...

... el análisis de *South Park: la Vara de la Verdad*?

Ubisoft no mandó la versión de PS3 a tiempo para incluirla. Lo teníamos en PC, pero en Playmanía sólo analizamos los juegos en "nuestras" versiones. El mes que viene...



... *Watch Dogs*?

Pues que finalmente saldrá el 27 de mayo. Así que suponemos que el mes que viene estaremos en condiciones de contaros hasta qué punto ha mejorado este sandbox futurista en estos últimos meses y si está a la altura de lo que todos esperamos.



Wolfenstein TNO se ambienta en un pasado alternativo en el que los nazis se imponen gracias a máquinas como ésta.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER | PS4 Y PS3 | BETHESDA | SHOOT'EM UP | 23 DE MAYO

Reescribiendo la historia a balazos

***Wolfenstein* vuelve con otro "reinicio" de la serie que nos colocará en un pasado alternativo en el que los nazis han ganado la II Guerra Mundial.**

El 23 de mayo volverá a PS3 y se estrenará en PS4 la franquicia decana de los shooters subjetivos con un desarrollo vibrante en el que no faltarán referencias a los clásicos: empezando por su protagonista (el incombustible J.C. Blazkowicz) y algunos de sus escenarios (en el prólogo del juego, ambientado en 1946, tendremos que infiltrarnos en una fortaleza enemiga con reminiscencias a los *Castle Wolfenstein* anteriores...). Pero el juego propiamente dicho arrancará en 1960, en un pasado alternativo en el que los nazis han ganado la guerra. Nuestro objetivo será rescatar a los pocos miembros que quedan vivos de la Resistencia, cautivos en Berlín, e iniciar una nueva guerra que borre de una vez por todas a los nazis del mapa. Para ello, contaremos con un variado arsenal y un sistema de "perks" o mejoras. Dichos "perks" estarán divididos en cuatro categorías: sigilo, táctico, asalto y demoliciones. Y evolucionan según lo que hacemos durante el juego. Lo mismo ocurre con las armas: si somos capaces de utilizarlas de un modo específico seremos recompensados con accesorios, como el silenciador para la pistola. Pero toda ayuda será poca frente a los engendros mecánicos del ejército del general Calavera. Si bien en este *Wolfenstein* no veremos el componente sobrenatural de los anteriores, sí nos toparemos con supersoldados, perros robóticos y colosales máquinas de matar blindadas que nos pondrán los pelos de punta. Un explosivo enfoque de la acción que en ciertos momentos nos remitirá a la peli "Malditos Bastardos" y que promete mucho.



Una fortaleza como las del clásico y un tren con destino a Berlín son dos de los escenarios que vimos en la demo que probamos.



Contaremos con un gran arsenal y mejoraremos en 4 categorías (sigilo, táctico, asalto y demolición) según nuestra forma de jugar.

Otros "reboots" que disfrutamos en PS3

El "reinicio" de sagas clásicas ha sido un tendencia bastante practicada en PS3. Hemos elegido algunos de los más paradigmáticos, pero ha habido bastantes más ejemplos (como *Deus Ex: Human Revolution*, *Thief*...) que no nos cabían aquí.



Devil May Cry (DmC) es uno de los mejores reinicios de una franquicia. Y eso que a los de Ninja Theory les dieron muchos "palos" por el nuevo diseño de Dante...



Golden Axe: Beast Rider no cumplió con las expectativas. Fue un beat'em up bastante tosco centrado en la amazona Tyris y sus distintas monturas.


El prota vuelve a ser Blazkowicz, que deberá reunir a la Resistencia.





EL "OTRO" *WOLFENSTEIN* DE PS3

Curiosamente, *Wolfenstein* ya tuvo un "reinicio" en PS3. A cargo de Raven Software y Activision, en este shooter B.J. Blazcowicz también se enfrentó contra los nazis, pero con un componente "sobrenatural" que no veremos en *The New Order*.


Prince of Persia en PS3 no ha logrado tener el protagonismo que tuvo en PS2. Su "reboot" fue muy sencillote y el *PoP* que vino después tampoco nos convenció.


Splatterhouse en PS3 respeta no pocos aspectos de las entregas originales, aunque el resultado final fue un "beat'em up" que pasó sin pena ni gloria.


Tomb Raider es un ejemplo de cómo relanzar una franquicia mítica que ya estaba algo anquilosada. Aunque se "fije" un poco en los *Uncharted*...

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

ESPECIAL MAESTROS POKÉMON Y EXTRA CON 2 GUÍAS

Este mes, la revista Nintendo te regala un suplemento de 32 páginas **con dos guías imprescindibles:** la de ***DKC Tropical Freeze*** te descubre todas las piezas de puzle y cómo vencer a los jefes finales, y la de ***Inazuma Eleven 3*** reúne una selección de los mejores trucos y secretos. En la revista, los Maestros Pokémon disfrutarán con el **análisis de las Megaevoluciones de XY**, el Banco de Pokémon y el avance del nuevo P*okémon Link Battle*. Y todavía falta lo último de *Mario Kart 8*, los bombazos de la eShop...



HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 21 DE MARZO

LLEGA *INFAMOUS*, EL JUEGO MÁS ESPERADO DE PS4

El próximo número de Hobby Consolas sale a la venta el mismo día de lanzamiento de ***Infamous Second Son***, así que no es de extrañar que dediquen su portada al análisis del juego más esperado del momento para PS4, además de ofrecer una entrevista con sus creadores. ***Titanfall, Dark Souls II o MGS Ground Zeroes*** completan una sección llena de juegazos. Además, encontraréis también **reportajes sobre el nacimiento de Pac Man** y juegos de éxito que nunca salieron de Japón. Y para rematar, un **póster doble de regalo.**



Estirando el chicle en los videojuegos

Daniel Acal
@daniacal

La (presunta) escasa duración de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* me hace retomar uno de mis temas de discusión favoritos a la hora de dirimir cómo se debe valorar un videojuego: ¿debe ser la duración uno de los factores clave para evaluar la calidad general de un videojuego? O, dicho de un modo más simple: ¿un juego largo es mejor que otro más corto por el simple hecho de ser más largo? Tendemos a pensar que sí. Y de hecho, yo trabajo en una revista en la que uno de los cuatro parámetros que utilizamos para valorar la calidad de un videojuego es precisamente su duración. En términos absolutos.

Tiene su lógica, ¿verdad? Si a mí me gustasen los juegos de velocidad, querría que tuvieran cuantos más coches y circuitos, mejor. Si a mí me apasionaran los juegos musicales, lo deseable es que tengan cuantos más temas para interpretar, mejor. Vaya perogrullada.

Pero hay géneros en los que no tengo tan claro que más horas de juego automáticamente supongan más calidad. Ahí va otra perogrullada: la duración de un videojuego debe estar en consonancia directa con la diversión que proporciona al jugador. Esto es toda una obviedad, pero a veces estamos tan preocupados contando el número de coleccionables que tiene un videojuego en cuestión que perdemos de vista esto. Yo no soy mucho de buscar coleccionables en los juegos. En general me parece un coñazo tener que recorrer un escenario palmo a palmo buscando 50, 100 ó 200 objetos, los que sean. Me parece la forma más burda y facilona de estirar artificialmente la duración de un videojuego. ¿Y por qué no poner 1.000 objetos para buscar? ¿O 10.000? De verdad que lo veo absurdo, aunque por supuesto cada uno gestiona su tiempo como quiere y yo respeto a los que quieran invertirlo buscando palomas, chapas, reliquias, piezas de ovni, emblemas de serpiente o ranas kerotan. Si yo perdí unas cuantas (bastantes) horas de mi vida buscando los 100 graffitis en Los Santos de *GTA San Andreas* fue porque me resultaban divertidas las cosas que le pasaban a CJ mientras los buscaba. Si dediqué tiempo a buscar todos las grabaciones de audio de *BioShock* fue porque quería conocer las circunstancias que propiciaron la caída de Rapture por boca de sus propios habitantes. Ambas búsquedas tenían alicientes extra y un sentido para mí más allá del mero hecho de pasarme horas peinando escenarios buscando unos objetos. Es cierto que ahora en muchos juegos estas búsquedas son recompensadas con trofeos. Si para vosotros obtener ese trofeo compensa esta tediosa tarea, me parece bien. Como he dicho antes, cada uno gestiona su tiempo como quiere.

Otra forma de engordar la duración de un videojuego, sin que esto vaya ligado necesariamente al entretenimiento que dicho videojuego proporciona, es el uso abusivo de secuencias de vídeo. Como en *MGSV: Ground Zeroes* casi no hay (y se supone que en *The Phantom Pain* Kojima no va a abusar de este recurso como ha hecho en sus juegos anteriores), voy a elegir otra de mis sagas-fetiche para ilustrar esto: los *Yakuza.* Su tercera entrega tenía en total casi 5 horas de secuencias de vídeo. ¡Casi 5 horas! Además, como buenos yakuza, prácticamente todos los personajes fumaban. Y como yo por aquella época era fumador, pues cada vez que me tocaba zamparme una secuencia de vídeo larga (algunas duraban más de 10 minutos) y les veía fumar pues me entraban ganas de fumar a mí también, con lo que la pausa se alargaba aún más y... Bromas aparte, ya sea en forma de larguísimas invocaciones como en los *Final Fantasy* de PSone o utilizadas para desarrollar la historia de un videojuego con ínfulas peliculeras usando un lenguaje que no es el propio del medio, el uso masivo de secuencias de vídeo en los juegos es otra forma de alargar artificialmente su duración que no tiene por qué ser algo positivo. Al revés. Muchas veces molestan.

Podríamos seguir discutiendo sobre otras formas míticas de estirar el chicle (como la "obligación" de dar una segunda vuelta al juego en los *Ghosts'n Goblins* para acceder al auténtico final), pero se me está acabando el espacio. Lo que quiero decir es que no necesariamente un juego es mejor por "durar mucho". Hay experiencias inolvidables, como *ICO* o *Journey*, que pueden terminarse en pocas horas y a las que no se les puede echar en cara su escasa duración ya que si las hubiesen estirado con métodos así de artificiales, habrían perdido gran parte de su magia. O *Vanquish*, otro juego al que se le suele reprochar que dura poco, pero que por su velocísimo ritmo arcade no necesita durar 10 horas más. Volviendo a *Ground Zeroes*, a lo mejor el problema de la última propuesta de Hideo Kojima no está en su (presunta) escasa duración. Pero de eso hablaremos otro día...

ALARGAR ARTIFICIALMENTE LA DURACIÓN DE UN JUEGO ES UN DEFECTO QUE NO SOLEMOS PENALIZAR. QUEREMOS MUCHAS HORAS, SÍ, PERO DE DIVERSIÓN.

Artículos firmados

Ya no sé los que van, pero un mes más un comentario de Twitter "desencadenó" un pequeño debate sobre si se deben firmar o no los análisis. Y, como bien sabéis, en PlayManía no se firman desde el primer número, una decisión con la que he convivido sin ningún tipo de problema desde hace 14 años. Una decisión editorial que se tomó incluso antes de empezar a diseñar el primer número, por múltiples motivos. En primer lugar, solo éramos dos personas en la redacción (Sonia Herranz y un servidor) y los textos iban a ser siempre o de A, o de B. Os ibais a cansar de ver siempre las mismas dos caras/firmas. También se hizo pensando en la situación de aquél momento: existían más de una decena de publicaciones sobre PlayStation -y me quedo corto, casi seguro- y en todas se firmaba. La idea era hacer una revista práctica e informativa, distinta. Los análisis eran un elemento más de la revista, no el centro.

El caso es que leo que, a un grupo de personas, la ausencia de firma les parece un "engaño", como que se oculta al redactor. Quizá con algún oscuro motivo. Personalmente, que lo he vivido desde dentro, no lo veo así. Es una línea editorial tan válida como que cada artículo, cada noticia, cada reportaje, vaya firmado. Una cabecera, como pueda ser PlayManía, ha crecido con los años, ha incorporado nueva sangre y ha ido introduciendo nuevos miembros en sus filas, y siempre se ha lanzado al mercado como un "todo" *sin rostro definido*, más allá del logo. Una forma más "aséptica" de hacer llegar la información. Porque, al fin y al cabo ¿qué importa más? ¿la información en sí o quién la dice? ¿Importa más que *Castlevania* lleve un 95 o que sea yo quien lo ha puesto?

Muchas veces se alude a fines oscuros, a manipulación, a que un "ser superior" pueda meter mano en los textos para modificar algo con un perverso fin. Ahí ya entra la profesionalidad de cada uno, y os puedo ASEGURAR que nunca ha sido el caso en Playmanía y mucho menos en mis textos. Cada nota que he puesto, cada línea que he escrito, ha sido convencido de lo que decía. Podréis estar de acuerdo o no con las notas que se han publicado, pero nunca he sido coaccionado ni por nada ni por nadie. Así pues, el argumento del fin oscuro, queda desmontado. Y sí, seguro que muchos siguen aplicando el "piensa mal y acertarás", pero cuando la revista sigue viva 15 años después y la otra decena de cabeceras por desgracia ha sucumbido (pena sincera, que muchos compañeros se han ido a la calle de forma injusta), por algo será. O a eso, o a que a vosotros, nuestros lectores no les importa quien firma, sino lo que lee, independientemente de quien lo diga.

Y añado yo, ¿es que una firma es un garante de objetividad o imparcialidad? En conocidos diarios de tirada nacional de cuyo nombre no me quiero acordar hay conocidos casos de articulistas que, gracias a cuantiosos acuerdos publicitarios con un coloso de la tecnología, ensalzan muchas veces sin venir a cuento los productos de ese fabricante y, aprovechando la ocasión, menosprecian un poquito los logros de la competencia. ¿Es eso lo que se espera de una firma? ¿Y qué me decís de los que firman con pseudónimos? ¿Leer que "FuliloX" –por no mencionar ningún caso en concreto- ha escrito tal blog o tal análisis le da más veracidad? Porque lo importante era saber quién lo escribe, ¿verdad? ¿O con saber que es "FuliloX", que bien puede ser el mismo del diario de tirada nacional en sus ratos libres, basta? Pues, de verdad, si tan importante es, decidme quién es en cada caso porque Internet está plagado de esos pseudónimos que "no ocultan nada".

Dados los tiempos que nos ha tocado vivir, yo también soy el primero que desconfío, recelo y dudo de muchas cosas. Incluso de según qué firmas. Pero la vida también me ha dado muchas lecciones y me ha demostrado lo equivocado que estaba, que no todo es blanco o negro y que existen multitud de grises por el camino. Con el periodismo, pasa igual. Hay gente, aunque haya estado 14 años "a la sombra", sin que su firma apareciera, que sigue creyendo en algo y es informar. Simple y llanamente. Sin que él mismo sea más importante que lo que cuenta. Sin fines oscuros. Sólo informar. Y os lo dice alguien que ni siquiera tiene el título de periodismo... ¡qué cosas!



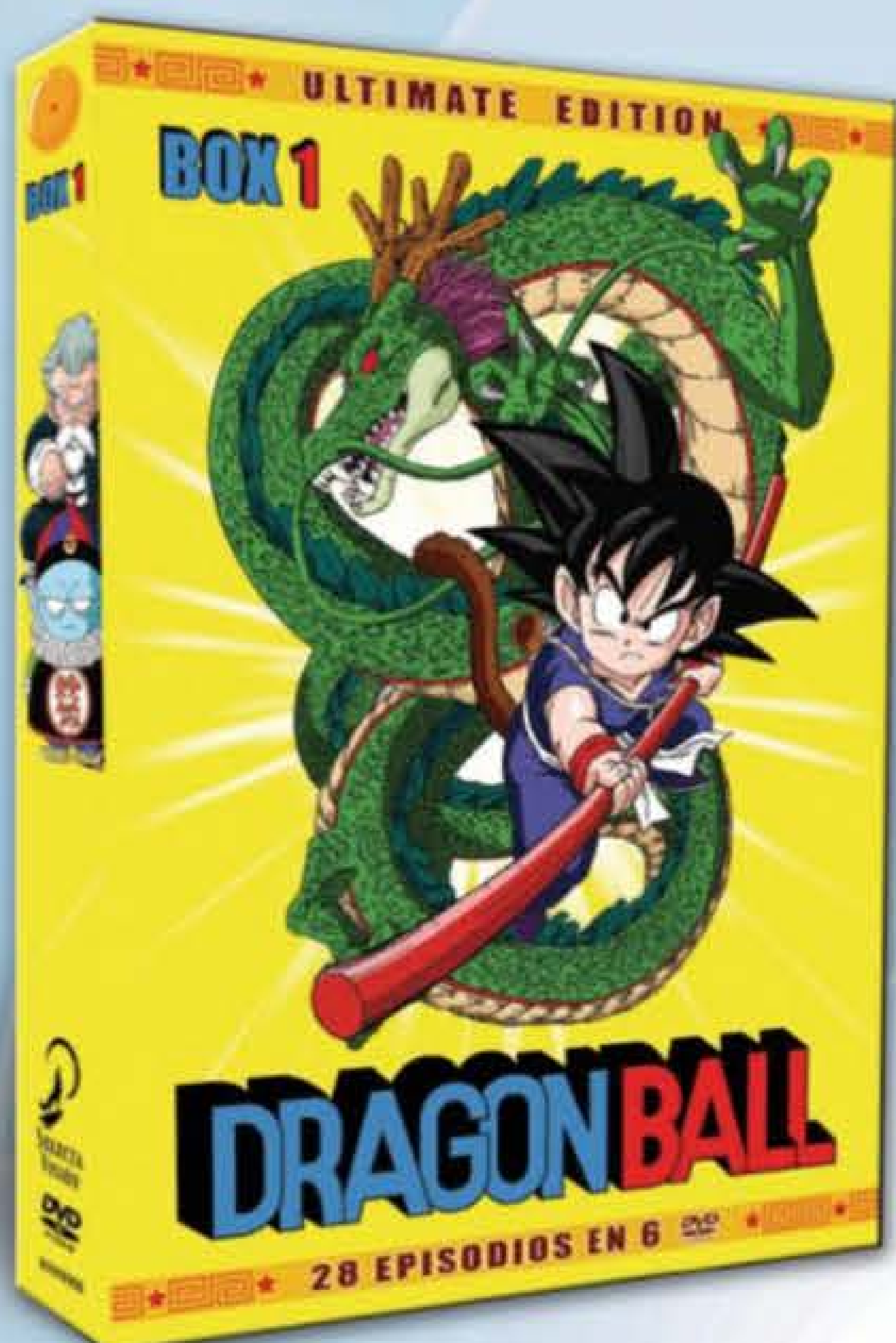
Anónimo Lloret

HAY GENTE QUE, AUNQUE HAYA ESTADO 14 AÑOS "A LA SOMBRA", SIN QUE SU FIRMA APARECIERA, SIGUE CREYENDO EN INFORMAR.

Playmanía

¡Elige tu oferta!

DRAGON BALL



© BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION
© B.S. / S., T.A.



TOEI ANIMATION

SELECTA VISIÓN



12 números + 6 DVD Dragon Ball

32€ (gastos de envío incluidos)

- Nuevo Master Digital Remasterizado.
- Formato de Pantalla 4/3.
- Edición Integra y sin censura.
- Español, Japonés, Gallego, Euskera, Catalán Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español.
- Ficha técnica y ficha artística.
- Clip nueva edición remasterizada.
- Edición formato "slim box" con carátulas impresas a doble cara con la guía de episodios de la saga.

Más info: www.selecta-vision.com/Tienda/Dragon-Ball

12 números + SUPERDESCUENTO

28€ (gastos de envío incluidos)

Cada ejemplar te sale a 2.33 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/playmania
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

BATMAN ARKHAM KNIGHT™

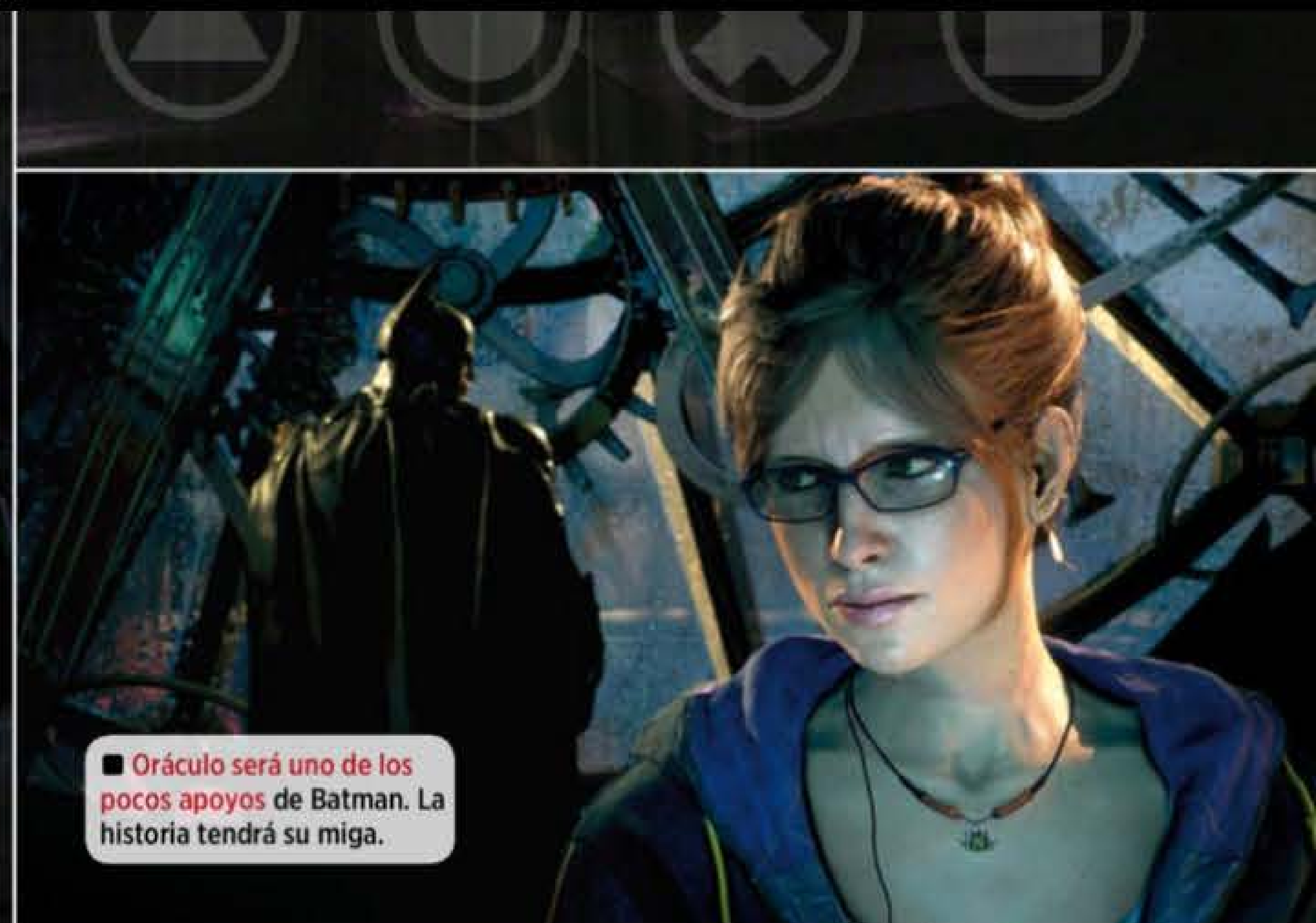
EL **DESENLACE FINAL** PARA UNA SAGA INOLVIDABLE



Batman vuelve... y no vuelve solo. ¡¡Viene montado en su mítico Batmóvil!



Será una aventura de acción que volverá a poner énfasis en un gran sistema de combate.



Oráculo será uno de los pocos apoyos de Batman. La historia tendrá su miga.



Suponemos que llegará doblado, con Claudio Serrano, la voz de Batman en los *Arkham* y en las pelis de Nolan.



Como incentivo de reserva, podremos manejar a Harley Quinn en 4 mapas de desafío.

PS4 | ROCKSTEADY STUDIOS /WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | 14 DE OCTUBRE

Debe ser que PS3 no es lo bastante grande para él. Por eso Rocksteady va a terminar su serie *Arkham* mostrándonos lo que Batman es capaz de hacer en PS4. Y estamos deseando verlo.

Casi desde los tiempos de PSone nos hemos acostumbrado a que los juegos basados en superhéroes no sólo no han dado buenos resultados, sino que muchos de ellos han sido un auténtico desastre. Y es que la mayoría no han pasado de ser mediocres producciones que sólo buscan explotar la popularidad del personaje de turno, descuidando la calidad general del juego. Tal vez por eso cuando durante los primeros calores de 2009 fuimos a probar "el nuevo juego de Batman", lo hicimos sin demasiada fe. Pero tras jugar unos pocos minutos a *Batman Arkham Asylum*, esa sensación quedo borrada de un plumazo. Tanto, que le dimos la portada de aquél número de la revista.

Una estrella con forma de murciélago. Había nacido una leyenda. El personaje más icónico y carismático del universo DC (con permiso de Superman) no sólo contaba con un videojuego a su medida, sino que era capaz de codearse con las mejores aventuras de acción de la época. Y dos años después, en Rocksteady fueron capaces de mejorar la fórmula con *Arkham City*, otra monumental aventura de acción que nos contaba cómo una parte de la ciudad se convirtió en el nuevo centro carcelario para la peor escoria de Gotham City. El "componente sandbox" se ajustaba tan bien al concepto original como el traje de Batman a la figura de Bruce Wayne. Un componente "sandbox" que volvía a ser retomado en *Batman Arkham Origins*, la precuela que pudimos disfrutar en otoño del año pasado y que fue desarrollada por Warner Montreal, y no por Rocksteady. ¿Qué estaba haciendo mientras el estudio británico? Pues preparando la próxima entrega de la saga en la nueva generación, como ya nos atrevimos a aventurar »

El Batmóvil

Con el Batmóvil, en Rocksteady se han propuesto hacer "el mejor coche que jamás hayamos pilotado en un videojuego". La idea del estudio es que los momentos de conducción y a pie estén bien equilibrados. Y le consideran tan protagonista del juego como al propio Batman.

CABINA Será posible lanzarse en marcha desde la cabina y, a tenor de lo visto en el trailer, también a la inversa. Es decir, poder montarnos en marcha dando un salto espectacular.

TECNOLOGÍA PUNTERA Por supuesto, contará con un sistema GPS y todo tipo de tecnologías. Podremos llamarlo "a distancia" y el coche acudirá rápidamente hasta donde estamos.

MISILES Podremos disparar distintos tipos de proyectiles desde el Batmóvil. No sabemos si incluirá otras opciones "clásicas", como poder autodestruirlo por si cae en manos enemigas...

MISILES PARALIZANTES Entre los distintos tipos de proyectiles, ya está confirmado que habrá uno que será capaz de inmovilizar a los vehículos enemigos. Habrá que esperar a próximos eventos para que sus creadores confirmen otras clases.

POTENCIA Además de ir a toda pastilla por las calles de Gotham, con el Batmóvil podremos saltar, embestir y realizar todo tipo de maniobras suicidas, como rotar 360 grados sobre nuestro eje para después salir disparados en la dirección deseada.

BLINDAJE El Batmóvil cuenta con una carrocería acorazada a prueba de balas, de árboles y hasta de edificios... Si apuramos mal una curva, podremos llevarnos la esquina del edificio por delante.

hace unos cuantos meses. Y como podéis comprobar, esta vez no nos hemos equivocado.

El cierre de la serie *Arkham*.

Batman Arkham Knight será el broche de oro que cierra la trilogía *Arkham* de Rocksteady. Siempre respetando el trabajo que hicieron en Warner Montreal, en Rocksteady se "desmarcan" de *Batman Arkham Origins*. Preguntamos a Bill Green, diseñador principal de Rocksteady, si iban a mantener algunas de las mecánicas introducidas en *BAO* y fue muy claro al respecto: "en cuanto a si recuperaremos o no cosas de *Origins*, ten en cuenta que lo desarrolló otro estudio y nosotros llevamos varios años trabajando en *Knight*, así que tendremos un montón de cosas nuevas". Eso sí, entre esas cosas nuevas no habrá multijugador ni cooperativo. En el estudio reconocen que esa posibilidad les interesa y les parece atractiva, pero "el plan con *Arkham Knight* fue desde un principio centrarnos al 100% en una experiencia de nueva generación para un solo jugador". Así pues, *Batman Arkham Knight* arrancará un año después de *Batman Arkham City* y tomará como punto de partida su sorprendente final. Con el Joker fuera de combate, la tasa de criminalidad ha decrecido, aunque Batman no baja la guardia... Y hace muy bien, porque bajo esta aparente calma algunos de sus enemigos más conocidos están trabajando juntos para derrotarle de una vez por todas. Entre sus antagonistas principales estarán Dos Caras, Harley Quinn (más sexy que nunca), el Pingüino, Enigma y el Espantapájaros, que ha sembrado la ciudad de bombas con una nueva y más potente versión de su gas del miedo. Por ello se ordena la evacuación de la ciudad, momento en los criminales toman sus calles y el comisario Gordon y sus hombres se ven totalmente desbordados (con disturbios en los que participarán más de 50 matones a la vez; sus creadores dicen que *BAK* habrá entre cuatro y cinco veces más cantidad de enemigos que en *BAC*). Además de Gordon, el otro gran

La trama arrancará un año después de *Arkham City* y volverá a enfrentarnos contra algunos de los principales antagonistas de Batman junto a un nuevo y misterioso enemigo, creado por Geoff Johns, guionista de DC.

■ *BAK* ofrecerá un desarrollo abierto tipo "sandbox" con misiones principales y muchas más tareas secundarias que en cualquiera de los otros *Arkham*.





apoyo de Batman será la hija de éste, Bárbara, más conocida como Oráculo, un personaje que al parecer tendrá bastante peso en la trama. Una trama que revelará un nuevo y muy poderoso enemigo, el Caballero Arkham que da nombre al título del juego y que ha sido creado por Geoff Johns, guionista de la Liga de la Justicia y de Linterna Verde (entre otros) y actual jefe del Departamento Creativo de DC.

En cuanto al desarrollo, además de las misiones de la trama principal nos esperan multitud de tareas secundarias aún por desvelar (más que en ningún otro *Arkham*, según sus creadores). Nos moveremos con total libertad por un escenario cinco veces más grande que el de *BAC*, dividido en tres zonas con sus diferentes ambientaciones. Según nos contó Bill Green, "no habrá tiempos de carga ni interrupciones de ningún tipo, ni al abrir una puerta ni durante las cinemáticas... El mundo estará completamente abierto y dará libertad al jugador para explorarlo, aunque algunas zonas sólo serán accesibles después de mejorar las habilidades de Batman o conseguir nuevos gadgets".

Sus creadores no ocultan que hay sandbox superiores en dimensiones, pero ellos no querían hacer el entorno más grande sino el más denso y rico en detalle. De hecho, será posible entrar en muchos más edificios que en los juegos previos. Y en lugar de 20 ó 30 peatones como en *Arkham City*, veremos a cientos de ellos dando vida a las calles de Gotham.

El Batmóvil irrumpe con fuerza.

Pero si la ciudad ha tenido que ser "rediseñada", ha sido fundamentalmente para dar cabida a la principal novedad que va a incorporar *BAK*: el batmóvil. Nuestros sueños más húmedos se han hecho realidad y ahora podremos pilotarlo a más de 100 km/h por las calles de Gotham. Tendrá casi tanto protagonismo como el propio Batman y la idea de sus creadores es que sea "el mejor coche que jamás se haya hecho para un videojuego". Construido a base de cientos de miles de polígonos y con un blindaje a prueba de balas (y de edificios, ya que si apuramos demasiado una curva podemos llegar a romper las esquinas de ese edificio), con el batmóvil podremos saltar, embestir, rotar 360 grados sobre nuestro eje a toda velocidad y disparar misiles e incluso proyectiles especiales que inmovilizarán a los vehículos enemigos.

Por supuesto, podremos "llamarle", nos localizará y aparecerá "ipso facto". Del mismo modo, cuando lleguemos a un punto concreto, podremos ser lanzados directamente desde la cabina para llegar a nuestro objetivo planeando. Y en el trailer se ha visto cómo Batman es capaz de subirse "en marcha" dando un espectacular salto. En Rocksteady quieren que las misiones a pie y en coche estén perfectamente equili- »

La ciudad de Gotham

Batman Arkham Knight **dejará atrás las limitaciones de sus antecesores para sumergirnos en una ciudad más "viva" que nunca. La idea de Rockesteady no es hacer el "sandbox" con el escenario más grande, sino el más denso y rico en detalles.**

TAMAÑO El escenario será unas cinco veces más grande que el de *Arkham City* y tendremos libertad para explorarlo sin tiempos de carga, aunque algunas zonas no estarán accesibles de primeras

DENSIDAD Por la calle veremos cientos de peatones en lugar de los 20 ó 30 de los juegos previos. Además se han esforzado por hacerlos distintos, huyendo de los "clones" de la generación anterior.

DETALLES Podremos entrar en muchos más edificios que en las entregas previas. Y el sistema de iluminación ha sido rehecho por completo, con resultados que prometen ser espectaculares.

bradas. Eso sí, ya está confirmado que Batman no podrá pilotar ningún otro vehículo, así que ya os podéis ir olvidando del Batwing...

En cuanto al sistema de combate, uno de los grandes pilares de la serie *Arkham*, partirá de lo visto en los anteriores pero con nuevos movimientos, como la posibilidad de "entrar en una habitación repleta de enemigos armados e iniciar una especie de tiempo bala que nos permitirá desarmar a 3 ó 4 oponentes rápidamente". También será posible dejar KO a ciertos enemigos de un solo toque. Además, podremos agarrar a varios a la vez y dejarlos colgados, acumulando "takedowns" con un sistema de control sencillo a la par que efectivo. Y será posible utilizar ciertas partes del escenario en nuestro beneficio en las peleas.

En cuanto a los gagdets y recursos, volverán la "vista detective", el Batarang (podremos lanzarlo en el aire), el Lanzacabos (que permite unir dos superficies con un cable sobre el que nos deslizaremos) y seguro que habrá muchos más, que serán desvelados en el futuro.

La intención de Rocksteady es lograr un juego "verdaderamente de nueva generación", algo técnicamente imposible de hacer en PS3.

La entrega más grande y ambiciosa.

En cuanto al apartado gráfico, sus creadores quieren dejar muy claro que éste es un "verdadero juego de nueva generación" (de hecho, no sale en PS3) y están usando una versión mejorada del Unreal Engine 3. Para que os hagáis una idea, sólo el modelado de cualquiera de los personajes principales tiene tanto polígonos como todo el escenario de *Arkham Asylum*. Mareantes datos aparte, el salto gráfico generacional es más que evidente en *BAK*. Otra muestra de ello nos la da el diseñador jefe de personajes, el español Albert Feliu, que reconoce que hasta los peatones están "creados con montones de accesorios, apariencias y detalles distintos, para que no veas dos iguales, como pasaba con los clones de la pasada generación". Además, "hemos rehecho el sistema de sombras e iluminación y ahora los escenarios estarán repletos de elementos y detalles". Mucho más que en los juegos previos.

Un tentador incentivo de reserva (nada más y nada menos que poder manejar a Harley Quinn usando sus habilidades exclusivas en 4 mapas de desafío) es otro de los grandes aciertos de la aventura de acción que está llamada a cerrar de forma grandiosa una de las mejores sagas de PS3. Y otra razón más para que te compres una PS4, si es que no la tienes ya.



El comisario Gordon, Enigma o el Pingüino serán algunas caras conocidas que veremos.











Gráficamente promete ser sobrecogedor, dejando "en pañales" a los anteriores.



Además de todo tipo de gadgets, Batman usará su capa para planear por el cielo de Gotham.

Batman Arkham Origins Blackgate Deluxe Edition

Seguro que recuerdas el notable *Batman Arkham Origins Blackgate* de PS Vita. Pues si aún no tienes la portátil de Sony y quieres jugártelo, te alegrará saber que a partir del 2 de abril estará disponible para su descarga en el Store una versión para PS3 con gráficos mejorados, sonido envolvente 5.1, un nuevo mapa... Esta *Deluxe Edition* costará 20 euros.







¡CUMPLIMOS

OS CONTAMOS NUESTRA **HISTORIA** Y COMPARTIMOS

El primer número de Playmanía se puso a la venta hace 15 años, cuando la primera PlayStation estaba en plena madurez y ya existían unas cuantas revistas sobre el tema. Mucho ha cambiado la historia desde entonces...

Ahora, tres lustros después, vivimos el nacimiento de una nueva consola, nada menos que la cuarta generación de PlayStation, y el mercado de revistas se ha reducido a su mínima expresión. Por el camino han quedado todas las competidoras que hace 15 años nos amenazaban desde el quiosco...
El principio no fue nada fácil. Playmanía se puso a la venta casi al final del ciclo de vida de PlayStation y el resto de revistas centradas en la consola llevaban ya un tiempo a la venta. La cosa no pintaba bien, por lo que decidimos hacer una revista diferente al resto. Parte del equipo de Hobby Consolas se centró en este nuevo proyecto, buscando hacer una revista práctica y clara, centrada en los jugadores y en sus intereses en la que lo importante no fuera cuánto sabíamos nosotros sino que vosotros estuvierais informados. Agotamos el primer número, del segundo tuvimos que reimprimir y a los 4 meses ya éramos la revista de PlayStation más vendida de España. Y aquí seguimos...
En estos 15 años nos ha pasado de todo, hemos vivido grandes momentos y otros más duros, pero nuestra ilusión y nuestras ganas siguen siendo las mismas. Y sobre, todo, seguimos queriendo compartir con vosotros nuestra pasión por los videojuegos. Por eso queremos celebrar este aniversario de dos maneras. Una, repasando en las siguientes páginas estos 15 años de historia y otra compartiendo con vosotros un montón de regalos que nos han cedido las distribuidoras de videojuegos de nuestro país, sin las que estos 15 años habrían sido un infierno (aunque nos hayamos enfadado algunas veces, siempre hemos hecho las paces). A ellos y, sobre todo a vosotros, mil gracias por estar ahí.



15 AÑOS!

S NUESTROS REGALOS DE CUMPLEAÑOS

PLAYMANÍA EN CIFRAS

9.821.520 **ejemplares vendidos.** Una cifra que os tenemos agradecer a vosotros. Sólo os podemos decir: ¡10 millones de gracias!

33.456 **páginas.** Los que nos sigáis desde el número 1 y guardéis todos los ejemplares sabéis la cantidad de espacio que ocupan estas 30.000 páginas...

27.402 **kilómetros** es la distancia que ocuparían todos los ejemplares vendidos de PLAYMANÍA colocados en línea. Podrías ir y volver a Tokyo, cuna de PlayStation, y te sobrarían kilómetros para las vacaciones.

3.378 **juegos analizados.** Si hubiéramos sumado análisis de periféricos, habría varios cientos más...

8.431 **seguidores en twitter.** Que nos parecen pocos. A ver si os animáis: @revisplaymania

550 **euros** es la cantidad que habéis invertido si nos seguís desde el número 1. En 15 años no es ná...

130 **especiales,** vendidos por separado. Los hemos hecho de trucos, de consolas, de guías, de pósters...

92 **guías completas** están disponibles en la edición digital de Playmanía Guías & Trucos, desde PSone a PS3. Añadimos una nueva cada 15 días...

17 **playmaníacos** han trabajado con dedicación exclusiva en la revista. Eso sin contar a colaboradores (otros 23) y al resto de departamentos: producción, publicidad, sistemas, marketing, administración... ¡Gracias a todos!

1 **superviviente.** De todas las personas relacionadas directamente con PM sólo 1 lleva desde el número 1 hasta hoy. Aunque otro "fundador" sigue colaborando. ¿Sabéis quién?

15 AÑOS DE HISTORIA PLAYSTATION

1999



¡NACE PLAYMANÍA!

FEBRERO

Cuando salimos a la venta, el quiosco estaba saturado de productos similares. Pero el primer número se agotó en pocos días y tuvimos que lanzar una segunda edición del segundo. A finales del 99 éramos la revista líder.

MARZO

Época dorada de la variedad

En aquel lejano 1999 había tanta variedad en todos los géneros que nos permitíamos hacer una comparativa con... ¡10 juegos de fútbol de PSone!



Nace la leyenda Metal Gear

MARZO

Uno de los hitos de la historia PlayStation se pone a la venta. Le dimos esta portada y nuestra guía completa, en el número 5, tuvo un gran éxito.

2000



Ruge el motor de Gran Turismo 2

ENERO

La saga se despide de PSone con su segundo juego (como ya es tradición). Le elegisteis como juego del año. Pero también votasteis por el juego del milenio y el vencedor fue *Final Fantasy VIII*, seguido de cerca por *Metal Gear Solid*.

MAYO

¡Cómo hemos cambiado!

En 2000 la variedad era la bandera: se lanzaron tres simuladores de Formula 1 y podíamos hacer comparativas de deportes de riesgo, arcades de pistola...



Nace Playmanía Guías & Trucos

SEPTIEMBRE

Las guías de Playmanía eran uno de sus puntos fuertes, por lo que decidimos lanzar una revista dedicada exclusivamente a publicar guías completas. Actualmente se edita sólo en formato digital y están disponibles para ordenador, iOS y Android.

OCTUBRE



Spyro se despide de PSone

Se lanza *El Año del Dragón*, el último juego de la serie desarrollado por Insomniac Games, sus creadores. ¿La razón? En PS2 cambiaron de saga: *Ratchet & Clank*. Se lanzó en 2002.



Se pone a la venta PS2

NOVIEMBRE

Nada menos que 74.950 pesetas, 450 euros, era el precio de la nueva consola de Sony, que esas Navidades agotó rápidamente. Le dedicamos dos suplementos de 36 páginas.

2002



Metal Gear Solid 2 rompe moldes

MARZO

El mes en el que se pone a la venta Xbox, se estrena *MGS2*, que vende 5 millones de copias en apenas tres meses. Va a ser un año de lujo, con el lanzamiento de titulazos como *FFX*, *Tekken 4*, *Kingdom Hearts*...

ABRIL

Un año de cine

El Señor de los Anillos y Harry Potter iban a colapsar las salas de los cine en Navidad y se iban a poder jugar en PS2. Igual que Star Wars, Spider-Man, Matrix... El tema nos ocupó varios reportajes.



Primera portada de imagen real

MAYO

Nintendo pone a la venta Game Cube y Eidos anuncia un nuevo *Tomb Raider*, exclusivo PS2. La saga había arrasado en PSone y la versión Next Gen prometía tanto que le dimos la portada a una Lara de carne y hueso. El juego fue un fiasco...

JUNIO



Cambiamos de nombre: Play2Manía

Aprovechando que PS2 se convertía en la consola con más éxito de la historia y antes las dudas de los que pensaban que sólo hablábamos de PSone, añadimos un "2" a nuestro nombre. Lo retiramos en 2006.



Se consolida un mito

NOVIEMBRE

Vice City se convierte en juego del año, en dura pugna con *MGS2* y *GTA* se consolida como una saga de éxito. En esta portada cambiamos el color de la chaqueta del personaje y nos costó un disgusto con Rockstar.



Primavera de clasicazos

En esa primavera/verano se lanzan hitos PlayStation como *Silent Hill* o *Syphon Filter*. En general fue un gran año: *Medal of Honor, Soul Reaver, Driver, Dino Crisis, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4*...



Fichas de trucos

En nuestro número 8 elaboramos un suplemento con 32 fichas de trucos. Eran carátulas alternativas para los juegos de PSone cargaditas de trucos por detrás. Todo los números llevábamos un suplemento y éste era de vuestros favoritos.



Primera imagen de PS2

Un año antes de su lanzamiento, os mostramos PS2, después asistir a su presentación en Japón.

JULIO · AGOSTO · SEPTIEMBRE · OCTUBRE · NOVIEMBRE

Nuestro primer E3

Cubrimos nuestro primer E3 donde se habla por primera vez de un simulador de monopatín: Tony Hawk. ¡Cómo ha cambiado el cuento!

Se lanza Final Fantasy VIII

Aunque no tuvo el mismo tirón que *Final Fantasy VII*, fue elegido por vosotros como mejor juego de 1999, seguido de cerca por *Metal Gear Solid*.



Nuestra primera portada a PS2

Como es lo habitual, los primeros juegos de PS2 molaban, pero no alucinaban. *Onimuha*, una nueva licencia de Capcom, nos pareció realmente nuevo. También en mayo se dan en el E3 los primeros datos sobre el juego online.



PS2 baja de precio

Y suben las ventas. 50.000 pesetas era un precio mucho más asequible y ya había juegos con mucha miga... Por cierto, las terribles consecuencias del 11-S afectan a los videojuegos: *MGS2, Syphon Filer o Spider-Man* se retrasan...

Innovando

Las fichas de trucos ya no tienen sentido con las cajas de PS2, pero se nos ocurre hacer guías completas, para guardar en la caja del juego. También a finales de 2001 hacemos nuestro primer Bazar. ¡Y pasamos a euros!



2001

MAYO · JULIO · SEPTIEMBRE · OCTUBRE · DICIEMBRE



Llega Gran Turismo 3

Y con él las ventas de PS2. Y es que *GT3* (pese a no tener online como se dijo) era claramente un juego next-gen.



Se lanza Grand Theft Auto III

Que se convierte en un fenómeno, pese a no superar a GT3 como juego del año. En 2001 se estrenan sagas en PS2 como *Devil May Cry, Burnout y Jak & Daxter*.



Un nuevo espía llega a PS2

Tras el éxito de *Metal Gear*, Ubisoft lanza *Splinter Cell*. Su sistema de infiltración, más exigente, le granjea bastante éxito. Aunque Sam Fisher nunca tuvo tanto éxito en PlayStation como Solid Snake.



PS2 en línea

Aunque hoy sea impensable, en 2003 las consolas no se conectaban a internet. No había juego online, ni parches, ni DLC... Cuando el adaptador de banda ancha de PS2 se puso a la venta preparamos este suplemento de 32 páginas respondiendo a todas vuestras dudas.



El mejor fútbol

PES3 supera a FIFA gracias a su jugabilidad y control. Una tendencia que se ha mantenido hasta que se lanzó PS3 y EA le dio la vuelta a la tortilla. Por cierto, con *Jak II* Naughty Dog demostró que era capaz de grandes cosas...

2003

MARZO · ABRIL · JUNIO · SEPTIEMBRE · NOVIEMBRE

Se pone en marcha el código PEGI

Cansada de las polémicas y las críticas por contenidos violentos, la propia industria del videojuego pone en marcha este código de autorregulación, que informa sobre la edad recomendada.



Un año de aventura

Indiana Jones y Lara Croft comparten nuestra portada iniciando un aventurero otoño en el que se pondrían a la venta juegos como *Prince of Persia, True Crime* y el título de culto *Beyond Good & Evil*.



El futuro PlayStation

En Japón se pone a la venta PSX, una versión de PS2 con sintonizador de TDT, disco duro para grabar y un interfaz similar al que luego sería el de PS3, de la que por entonces no se sabía nada, aunque se rumoreaban muchas cosas... De ahí este reportaje.



El tuning llega a Need for Speed

Esta portada fue tan exclusiva que cuando Dani Acal llegó al E3 los periodistas americanos no creyeron que ya lo hubiera visto... Hablando de bombazos, en 2004 los hubo de sobra: el primer *Call of Duty* de Play, *FF X-2*, *SingStar*, *Killzone*...



¡Nuestro récord de ventas!!

La guía de *San Andreas* nos ocupó 2 suplementos de 68 páginas. Trabajamos como posesos, pero con el segundo número (subimos la tirada después de agotar el primero), vendimos 163.242 revistas.

2004

FEBRERO · MARZO · MAYO · OCTUBRE · DICIEMBRE

¡Cumplimos 5 años!

Y lo celebramos por todo lo alto, con una aplicación en CD, un talonario de descuentos, suplemento doble...



El fenómeno se llamó GTA San Andreas.

En septiembre PS2 bajó de precio, lo que unido al lanzamiento de *San Andreas* (que vendió 400.000 copias en España en 2 meses) logró que PS2 se colocara como la consola más vendida de la historia.



Cambiamos de diseño

El mes que Microsoft lanza Xbox 360, nosotros cambiamos de diseño y nos olvidamos del "2". Lara Croft es nuestra portada, como homenaje al número 1.



Playmanía se lanza en Italia

El éxito de Playmanía llama la atención fuera de nuestras fronteras y nos convertimos en la primera revista española de videojuegos licenciada fuera de España. PlayGeneration se sigue editando en Italia...



La alargada sombra de PS3

Se anunció para 2006, pero PS3 no salió a la venta hasta 2007. Gran parte del año está marcado por este retraso. Por cierto, se dijo que se podría grabar vídeo mientras se jugaba... ¿Os suena de algo?

2005

DICIEMBRE

2006

ENERO · MARZO · JUNIO

El año del crimen perfecto

Este año se lanzaron grandes aventuras como *Shadow of The Colossus* y los juegos de "crímenes" estaban más de moda que nunca: *El Padrinos*, *Div3r*, *True Crime NY*, *Scarface*...



Presente y futuro

Como está ocurriendo ahora con PS4, los últimos juegos de PS2, como *GOWII* o *Final Fantasy XII*, llevan al límite las capacidades de PS2 coincidiendo con el lanzamiento de PS3. Las dudas en torno a PS3 eran muchas, aunque a final de año se solventaron...



Número 100

Dedicamos nuestro número 100 a Lara Croft que el año anterior había sido reconocida por los Guiness como el personaje de videojuegos con más éxito. Además, la saga celebraba su décimo aniversario. Y hablando de aniversarios, *Fantasy* y *Metal Gear* cumplieron 20 años.



¡Jugamos en las Cruzadas!

Se lanza Assassin's Creed que se convierte en el juego del año por encima de otros monstruos como *Call of Duty Modern Warfare, Resistance, Oblivion, Final Fantasy XII o Uncharted.*

2007

ABRIL · MAYO · JUNIO · NOVIEMBRE

Se lanza el iPhone y se habla de iPSP

El éxito del teléfono de Apple aviva los rumores sobre una "iPSP" con pantalla táctil, sin UMD y con capacidad de conectarse a internet, gestionar correo electrónico y usarse como móvil.





Empezamos fuerte

El año se estrena con juegazos como *Gran Turismo 4, MGS3, Devil May Cry 3 o Monster Hunter.* Con juegos así no extraña en 2005 hubiera 100 millones de PS2 en todo el mundo...



Primera imagen de PS3

Con todo el mundo hablando de PSP y con PS2 en plena ebullición, Sony hace públicas las primeras imágenes de PS3 y se enseña un juego de título *1-8* que llama la atención. ¿No os suena? Claro, se terminó llamando *Resistance*...



¡La portátil de Sony!

Después de llevar más de un año especulando sobre PSP, la portátil se pone a la venta el 1 de septiembre. Por 250 euros podíamos tener en el bolsillo un reproductor multimedia... Le dedicamos dos suplementos.

2005

MARZO · JUNIO · JULIO · SEPTIEMBRE

Nintendo 3DS: portátil táctil

Nintendo abandona Game Boy para lanzar una consola con 2 pantallas (Dual Screen) y controles táctiles. Pronto le sale rival...

¡Se desata la ira de los dioses!

El año había empezado bien en lo que a juegos se refiere, pero acabó mejor. *God of War* se coronaría como juego del año, superando a títulos consagrados como *Resident Evil 4, Metal Gear Solid 3 o Gran Turismo 4.*



Un año muy rolero

Se lanza *Kingdom Hearts II* que fue elegido juego del año, pero también disfrutamos del genial *Dragon Quest*. Más adelante saldría *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* en PSP y su tercera entrega "canónica" se anunció en 2013 para PS4. Mientras, *Dragon Quest* se quedó en las consolas de Nintendo...





PS3: llega una consola de lujo

Lujo, por dos razones. La máquina cuesta 600 eurazos, pero es que es la consola más completa que se ha lanzado nunca: imagen HD, vídeo blu-ray, reproductor multimedia... Nos curramos este suplemento.

JULIO · NOVIEMBRE · DICIEMBRE

2007

MARZO

Un E3 de nueva generación

Estuvo marcado por PS3. Impactaron las primeras imágenes de un tal *Assassin's Creed*. Y nos gustó mucho otro llamado *Project Naughty Dogs*...

Nintendo sorprende

Desmarcándose de Sony y Microsoft, lanza una consola muy diferente a 360 y PS3.



Los más esperados

En 2008 no se hablaba de otra cosa que no fuera *GTAIV, Metal Solid IV* y *Gran Turismo 5*... El único que nos dejó con las ganas fue *GT5*, que llevaba desde 2007 en todas las quinielas y, tras un "prólogo", no saldría hasta finales de 2010.



La innovación

LittleBigPlanet sorprende y se empieza a hablar de *Heavy Rain* y del nuevo juego de Team ICO. Sí, ese *The Last Guardian* del que aún no se sabe nada... En nuestro reportaje de juegos Made in Spain aparece un tal *Lords of Shadow*, pero sin *Castlevania* ni nada... Se estrenó la serie Platinum en PS3.



10 añazos

Empiezan los festejos por nuestro décimo aniversario: Bazar especial, calendario con las 120 portadas, un cinturón... Se puso a la venta Play TV, que convertía PS3 en un sintonizador de TDT.

2008

ABRIL · MAYO · SEPTIEMBRE · NOVIEMBRE · DICIEMBRE

Metal Gear, exclusivo PS3

Fue anunciado en 2005 y aunque nos hizo esperar, mereció la pena. En este año se lanzan además juegos del calibre de *Fallout 3, Saints Row 2, Dead Space, Mirror's Edge*...





Los juegos musicales, muy de moda

Los juegos musicales llevaban más de 10 años "sonando", pero con el lanzamiento de "orquestas" completas llegan a su punto álgido y esta Comparativa lo demuestra.

Medidas contra la crisis

La crisis empieza a notarse y os damos consejos para capearla. Además, recuperamos nuestras guías coleccionables, esta vez en formato PS3.





Otro invento...

En un intento de sorprenderos, creamos varios CD cargados de contenido extra, desde reviews preparadas para leerse en PSP, guías, fichas de trucos para PS3, vídeos, tutoriales...



Grandes juegos

Coinciden lanzamientos tan importantes como el de *Assassin's Creed II*, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Dragon Age: Origins*, *DiRT 2*, *Borderlands* o *Brutal Legends*... Y *Gran Turismo* sale en PSP. Se llevaba hablando de este *GT* portátil desde 2004.

2009 — MARZO · JUNIO · JULIO · OCTUBRE · NOVIEMBRE

El mejor momento de PSP

PSP vive un momento dulce con juegazos como *Peace Walter*, *Assassin's Creed*, *GTA Chinatown Wars*... Y el lanzamiento de PS Go!... ¿Un experimento de cara a PS Vita?



¡¡¡Uncharted 2!!!

Las ventas de PS3 se dispararon con el lanzamiento de *Uncharted 2* y la nueva versión Slim, acompañada de un gran precio: 299 euros.

Se lanza Move

Parecido al concepto de Wii, pero con una cámara capaz de integrar en el juego nuestra imagen además del movimiento. Es el único periférico de PS3 válido en PS4.





Empieza el año calentito

Portada a un juego de lucha, en un año que la lucha vive una segunda juventud. Os mostramos las primeras imágenes de NGP, alias de PS Vita. Confirmamos que en mayo de 2011 de lanzaría *Duke Nukem Forever*... que se anunció en ¡1997!



Rockstar se la juega

Se lanza *L.A. Noire*, una apuesta diferente a cualquier *GTA* y muy original, en un año en el que también se juega a *Deux Ex*, *InFamous 2*, *LittleBigPlanet 2*, *Uncharted 3*, *SF X Tekken*, *Dead Island* o *Resistance 3*...

2010 — SEPTIEMBRE · DICIEMBRE

2011 — FEBRERO · MARZO · MAYO

¡Por fin, *Gran Turismo 5*!

Tras una laguísima espera, cancelaciones (*GT4 Online*) y varios "aperitivos" (*GT HD* y *GT5 Prologue*), *Gran Turismo* llega a PS3.



3-D sin gafas.

Nintendo lanza 3DS, una portátil con 3D. La máquina, cara, no funciona bien al principio... ¿Quizá por el anuncio de NGP?

¡Nos gusta LEGO!

Nos divertimos con anteriores *LEGO* y *Batman 2* nos confirmó que los juegos *LEGO* eran cosa seria. Y nos imaginamos qué más cosas se podían "jugar" con LEGO...





¡Que viene GTA V!

Los que vemos de *GTA V* nos deja sin palabras y le dedicamos nuestra portada en un final de año en el que se lanzan los de siempre (*FIFA, PES, COD; AC, NFS*...) y alguna sorpresas más que agradable como *FarCry 3*, *Dishonored*, *Borderlands 2*, *Mass Effect 3*, *Dark Siders II*, *Hitman Absolution*...

Nuevas secciones

Iniciamos el 2013 con algunos cambios. Inauguramos una sección de Opinión y al mes siguiente la de Retro. El primer Retro estuvo dedicado a Tomb Raider...



2012 — JULIO · AGOSTO · NOVIEMBRE

2013 — FEBRERO

Los GOTY se ponen de moda

Además de ediciones Platinum y Essentials, en PS3 aparecen las ediciones GOTY que incluyen el juego original más todo el DLC. Y es que en PS2 y en PSone nos vendían el juego completo desde el principio...





Nuestra web
Primero se llamó Hobby News y ahora Hobby Consolas, pero nosotros siempre hemos estado ahí, para que estuvieseis informados minuto a minuto.



¿Una de indios?
Bueno, en realidad de vaqueros. *Red Dead Redemption* arrasa y se convierte en el juego del año. Y eso que a finales de este 2010 salieron juegos tan golosos como *Gran Turismo 5, Fallout New Vegas, Castlevania Lords of Shadow, Mafia II...*

PS Plus
Se pone en marcha PS Plus que a día de hoy se ha convertido en un servicio de enorme importancia e imprescindible si tienes una PS4.





2010

FEBRERO · MARZO · MAYO · JUNIO · JULIO



Los rezagados de 2009 y los collection
En este principio de año se acumularon lanzamientos tan potentes como *GOW III, BioShock 2, Just Cause 2, Heavy Rain, DarkSiders*... En primavera se abre la veda de los HD con *GOW Collection*. Le seguirían *Sly, Prince of Persia*...



¡Todos con la Roja!
Un mes muy PSP, con *MGS Peace Walker* y el original *PlayEnglish*, más adelante llegaría *Kingdom Hearts Birth By Sleep*... Os regalamos este cuaderno. En el calendario del Mundial marcamos todos los cruces de España hasta la final...



Uncharted 3
Aunque para los lectores de Playmanía fue el juego del año, la suma total de votos le concedió finalmente el galardón a uno de los juegos más inmensos que hemos visto nunca: *Skyrim*. En 2011 la guerra ya se había convertido en un clásico navideño...



Renacimientos y polémicas
Se inicia el año con las primeras imágenes de *The Last of Us* y algunos anuncios polémicos. De primeras, que *Assassin's Creed III* se fuera a américa, no sentó bien. El online de *GOW Ascension* también trajo cola, igual que *Resident Evil 6* y su "vuelta" a los orígenes.



¡Muertos vivientes!
Analizamos *Prototype 2* y nos hacemos eco del fenómeno del momento: los zombis. Reportaje especial, comparativa... Los muertos vivientes campaban a sus anchas por PS3. Por estas fechas también se pone a la venta *Max Payne 3*.

JULIO · NOVIEMBRE

2012

ENERO · FEBRERO · ABRIL

¡A jugar por parejas!
Se preparaba una navidad de grandes combates: *Battlefield 3* y *Modern Warfare 3, Batman Arkham City* y *AC Revelations, Uncharted 3* y *Tomb Raider* (se retrasó), *NFS The Run* y *Driver San Francisco, Mortal Kombat* y *Marvel vs Capcom 3*...

Lanzamiento de PS Vita
Ya habíamos hecho grandes reportajes sobre PS Vita, pero en el mes de su lanzamiento pusimos toda la carne en el asador.





El anuncio de PS4
En febrero Sony nos invita a Nueva York para hablar del futuro de PlayStation. Confirma la existencia de PS4 y muestra sus primeros juegos, pero no enseña la consola y se genera gran polémica. Por si fuera poco, ese año se estrena con *BioShock Infinite, Tomb Raider, GOW Ascension*...



The Last of Us y *Gran Turismo*
Antes de la llegada del huracán *GTAV* se lanza el genial *The Last of Us* (que es elegido juego del año) y se enseñan las primeras imágenes de *GT6*. PlayStation Plus gana fuerza y protagonismo: será obligatorio estar suscrito para jugar online en PS4.



¡Llega PS4!
Le dedicamos nuestra portada y un extenso reportaje. Los juegos de PS4 no sorprenden, pero es que el nivel de PS3 en 2013 es altísimo: *Ni No Kuni, DMC, Dead Space 3, GOW Ascension, Tomb Raider, BioShock Infinite, Saints Row IV, Beyond, Gran Turismo 6, AC IV*...

MARZO · ABRIL · JUNIO · OCTUBRE · DICIEMBRE



Sexo y videojuegos
Mientras esperamos noticias de PS4 y de los juegazos que anuncian para después de verano, nos entretenemos con los zombis y hablamos de sexo en los videojuegos...



A por todas con GTA V
Problemas de embargos nos impiden incluir el análisis de *GTAV* en el momento que correspondía, pero en octubre nos quitamos las espinita con la guía. Un éxito que nos recordó a aquel mítico número de San Andreas...

SORTEO

Patrocinado por PlayStation.Plus



Así nos felicita Sony



1

PlayStation 4

La mejor consola del mercado no podía falta en nuestro bazar. Sony os regala una PS4 para que descubráis sus posibilidades de conectividad y sus nuevas funciones online.

399,95 €

3

Beyond Dos Almas Edición Especial

Una de las aventuras más sorprendentes de PS3. Su gráficos e historia no dejan indiferente.

69,95 €



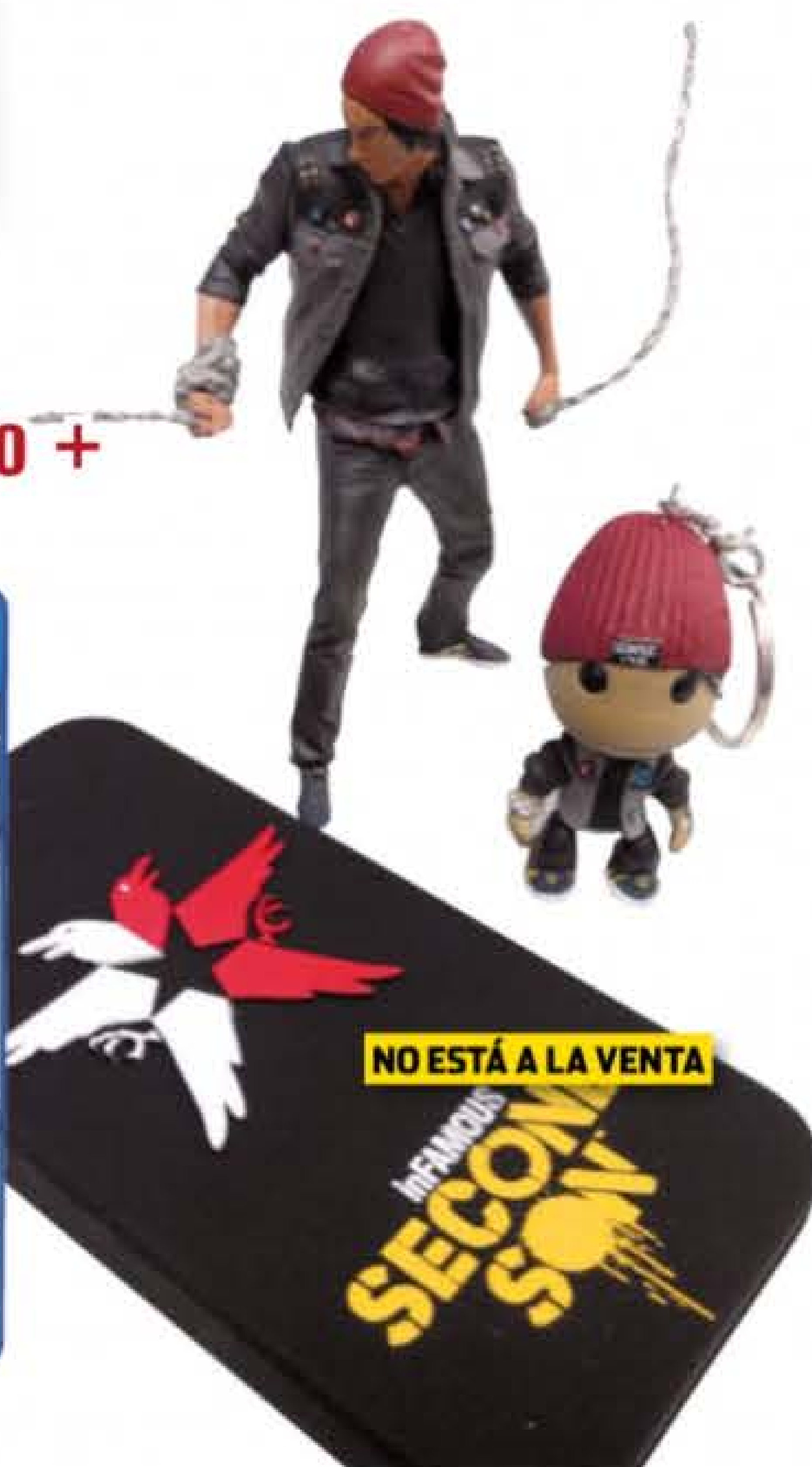
InFamous Second Son + llavero + funda iPhone 5 + figura

El juego más esperado de PS4, acompañado por merchandising exclusivo. Con un simpático sackboy vestido como Delsin Rowe.

69,95 €

3





NO ESTÁ A LA VENTA

Figura The Last of Us

Esta espectacular figura de más de 30 centímetros de los protagonistas del juego del año, demostrará tu amor por los videojuegos.

2

89,95 €



Especial 15 Aniversario

Para celebrar nuestro cumpleaños las compañías de videojuegos nos han hecho todos estos regalos que queremos sortear entre vosotros. Para participar sólo tenéis que entrar en: www.hobbyconsolas.com/playmania15



PS Vita

Además de ser una consola portátil espectacular, PS Vita se ha convertido en la compañera ideal para los que tengan una PS4.

199,95 €



Killzone Shadow Fall

El mejor shooter exclusivo para PS4, con un impactante multijugador.

69,95 €



Invizimals el Reino Perdido

Los Invizimals se estrenaron en PS3 con esta aventura de acción, plataformas y puzzles.

39,95 €

Suscripción 3 meses PS Plus

Para que pruebes las ventajas de este servicio, imprescindible para jugar online en PS4.

15 €





Tearaway

Un plataformas único, diseñado por y para Vita que te sorprenderá por su estética y jugabilidad.

29,95 €

Cajas Premium Box Invizimals La Nueva Alianza

Los jóvenes fans de Invizimals disfrutarán con esta nueva colección de cartas de Realidad Aumentada con sus personajes favoritos, tablero y reglas.

15 €



Gran Turismo 6

Si te gustan los coches y la velocidad, tienes que jugarlo. Más de 1.200 vehículos reales, recreados hasta el mínimo detalle.



69,95 €

Invizimals La Alianza

Captura a un montón de nuevos invizimals, entrénalos y compite con cazadores de todo el mundo.

29,95 €



Así nos felicita Activision

¡MUCHAS FELICIDADES A TODO EL EQUIPO DE PLAYMANÍA POR VUESTRO 15º ANIVERSARIO! ESPERAMOS PODER CELEBRAR MUCHOS MÁS AÑOS CON VOSOTROS.
UN FUERTE ABRAZO,
ACTIVISION-BLIZZARD ESPAÑA

With Compliments

The Walking Dead: Survival Instinct

Si te gusta la serie de TV y no te asustan los zombis pasarás un buen rato en compañía de Daryl Dixon y su inseparable ballesta.



3
59,95 €

Diablo III + vinilos para consola y dual shock 3

Tras arrasar en PC, este genial juego de rol de acción se estrenó en PS3 con un montón de mejoras y un multijugador impagable.



3
NO ESTÁ A LA VENTA
59,95 €

Call of Duty Ghosts + Camiseta + Póster + Colgador

El shooter bélico de más éxito, acompañado por merchandising exclusivo. Para que pegues tiros en PS3 y PS4.



6
NO ESTÁ A LA VENTA
6
3
3
72,95 €
69,95 €

Skylanders Swap Force + bolsa para skylanders

El juego, el portal, tres skylanders y, de regalo, una bolsa acolchada para que transportes tus figuras (que se pueden combinar) sin peligro.



2
69,95 €
NO ESTÁ A LA VENTA

Fast & Furious Showdown

El juego transcurre entre la cuarta y quinta peli y tendrás que competir al volante de los mejores bólidos.

39,95 €



3

Bob Esponja La Venganza de plankton

Acción y aventuras en Fondo de Bikini. Los más peques de la casa se lo pasarán en grande.

39,95 €



3

Angry Birds Star Wars

El juego que arrasa en móviles y tabletas, adaptado a PS3 y PS4 y con 20 niveles exclusivos y, por primera vez en la franquicia, un modo multijugador, tanto cooperativo como competitivo para hasta cuatro jugadores.

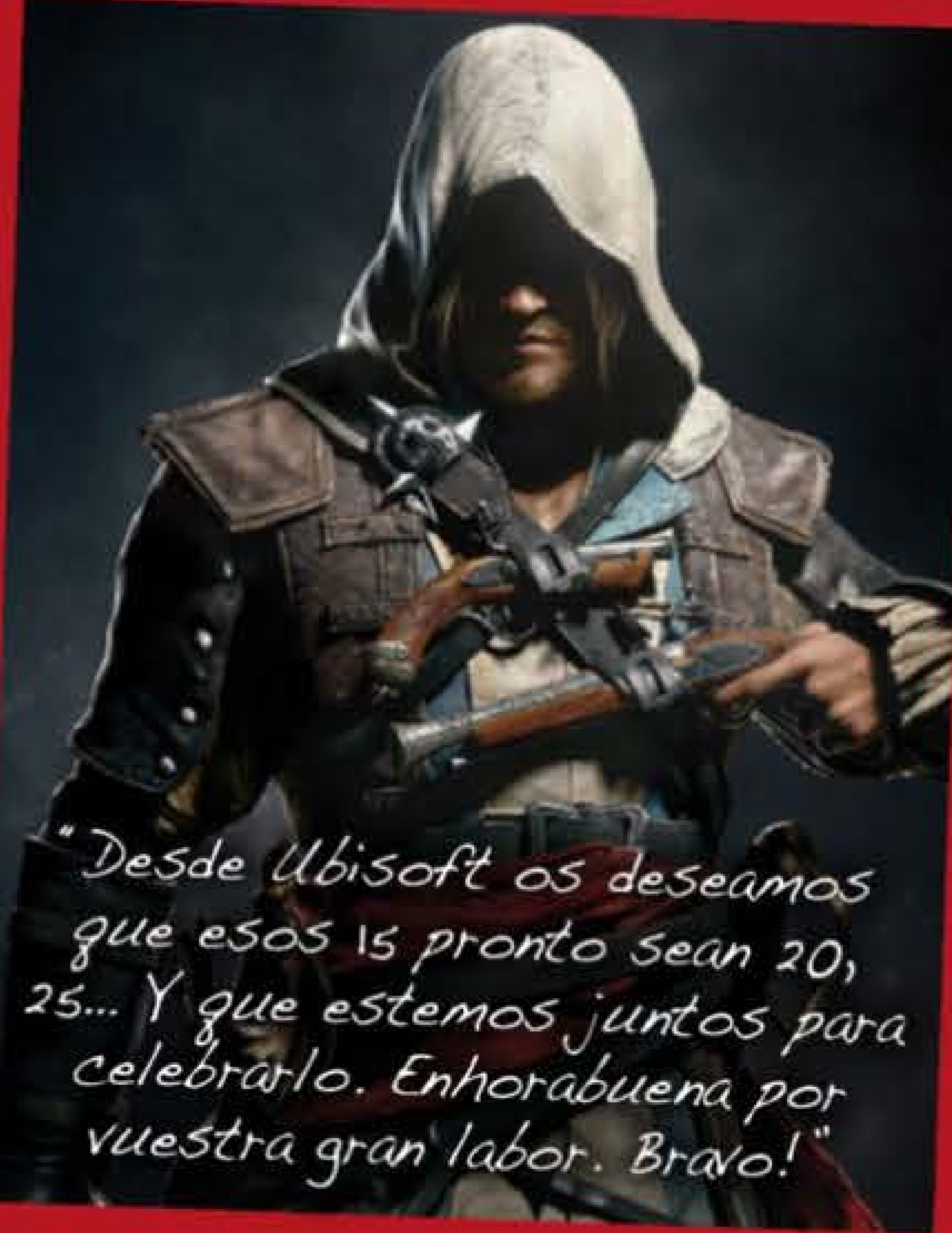


3
29,95 €



3
36,95 €

Así nos felicita **Ubisoft**



Assassin's Creed IV Black Flag Bucaneer Edition PS3

Una de las grandes aventuras del año, en una edición que incluye una figura de 45 cm de Kenway, caja de coleccionista, libro de arte, banda sonora, DLC...

5



74,99 €

Rayman Origins PS3

Antes de embarcarte en *Legends*, deberías probar *Origins*, un plataformas que recupera el sabor del *Rayman* original.

19,95 €



10

Rayman Legends PS4

Uno de los mejores plataformas del momento, en cualquier consola. Si es en PS4, mejor que mejor.

39,95 €



5

Así nos felicita **Electronic Arts**

FIFA 14 PSP

El juego de fútbol más realista, con más opciones y más licencias. Pásatelo en grande con el club de tus amores.

29,95 €



5

FIFA 14

LAs diferencias con PS4 llegan sobre todo en su apartado gráfico. Si puedes elegir, mucho mejor éste.

64,95 €



5

Need for Speed Rivals

Elige si jugar como corredor o como policía. Aunque en el fondo da igual el bando que elijas porque conducirás los mejores deportivos y siempre al límite.

69,95 €



5



FELICIDADES DE PARTE DE TODO EL EQUIPO DE EA ESPAÑA POR ESTOS 15 AÑOS LLENOS DE ILUSIÓN, TRABAJO Y VIDEOJUEGOS

¡Enhorabuena equipo de Playmanía! Muchas gracias por estos 15 años de información, entretenimiento y pasión por los videojuegos. ¡Deseamos que sigáis trabajando con la misma ilusión que habéis venido demostrando hasta ahora y nos sigáis ofreciendo cada mes vuestra compañía y contenidos! Felicidades de parte del equipo de Take 2 España.

T2 TAKE TWO INTERACTIVE

Así nos felicita **Take2**

Camiseta + balón NBA

A ver dónde podéis encontrar una camiseta oficial firmada por Spanoulis. Y para completar el pack, un balón oficial de la NBA.





1

Así nos felicita Thrustmaster



Amigos de Playmanía, el equipo de Thrustmaster os felicita por estos primeros 15 años, y os desea muchos más cargados de éxito. Queremos contribuir con nuestros volantes, headsets o gampepads a que vuestros lectores, jugones incansables, tengan experiencias cada vez más realistas y radicales.

¡Felicidades!



Headset Y-300P

Auriculares estéreo oficiales para PS4 que incorporan un micrófono de alto rendimiento y conexión USB.

79,95 €



Ferrari 458 GTE Wheel Add On

El que tenga el fabuloso volante T500RS podrá cambiar el aro por esta alucinante réplica del volante de un auténtico Ferrari 458.

129,99 €



Volante oficial T60

Con licencia oficial de Sony, este volante es compatible con PS3 y PC y permite colocarlo sobre las piernas para jugar.

49,95 €





Así nos felicita Koch Media

Thief PS4 + sudadera

Una de las mejores aventuras de PS4, con un desarrollo en primer persona, mucho parkour, infiltración y una gran ambientación e historia.



69,95 €



NO ESTÁ A LA VENTA

Tomb Raider PS4

El juegazo de PS3, pero con gráficos a la altura de PS4. Si puedes elegir, no lo dudes: la Lara Next Gen mola más.



59,99 €

Lightning Returns Final Fantasy XIII

El juego de rol que cierra la trilogía de Lightning nos invita a salvar el mundo en 14 días... ¿Te dará tiempo?

59,95 €



Resident Evil Revelations

La saga vuelve al terror de sus orígenes con esta versión HD del juego de 3DS, cargada de mejoras y extras.

49,95 €



KONAMI

15 años Play mania

¡15 años juntos! ¡Felicidades a todos los que hacéis posible Playmania!

Así nos felicita Konami

Metal Gear Solid Legacy Collection

Ahora que se estrena el "prólogo" de Metal Gear Solid V es un buen momento para repasar la saga con esta impresionante colección, la más completa editada hasta la fecha.

49,95 €





Metal Gear Solid V Ground Zeroes PS3

Para que no se nos haga demasiado larga la espera, Konami edita este anticipo del esperadísimo *Metal Gear Solid V: The Phatom Pain.*

29,95 €

PES 2014 PS3

Para los amantes del fútbol, allá va la entrega de este año de este mítico simulador, que estrena motor gráfico con mejoras en las animaciones.

49,95 €





Castlevania Lords of Shadow Collection

Si te has enganchado con el genial *Lords of Shadow 2*, puedes disfrutar del primero con esta edición que incluye además *Mirror of Fate HD*, el nexo entre el *LOS* y *LOS2.*

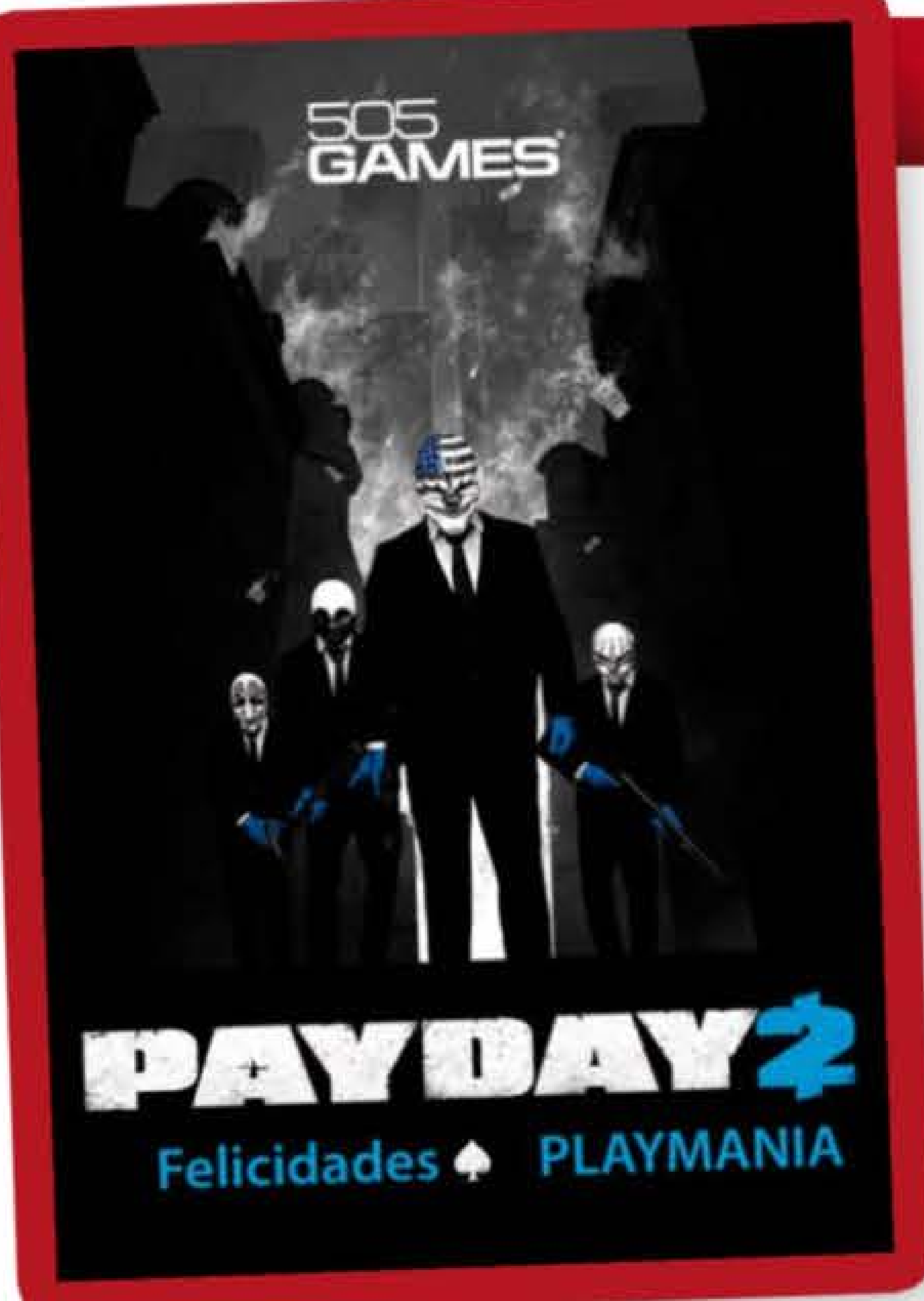
29,95 €



Castlevania Lords of Shadow 2 PS3

Una enorme aventura, plagada de secretos, rebosante de acción y con una gran calidad técnica y artística. El broche final a la revisión de *Castlevania.*

49,95 €



Así nos felicita 505 Games

PayDay 2 PS3

Un divertidísimo juego de acción que te permite ejecutar los más arriesgados atracos en compañía de tres amigos más.

39,95 €



micoach PS3

Un entrenador personal que te permite crear tu propio plan de entrenamiento. Eso sí, necesitas Move para jugar.

29,95 €





Terraria PS3

Un sandbox a lo *Minecraft*, pero en 2D. Si lo pruebas no podrás dejar de jugar en meses...

19,95 €



Top Gun PS3

Si eres un apasionado de los simuladores de vuelo y tienes una PS3, aquí tienes la mejor opción de disfrutar de los mejores cazas.

39,95 €

Así nos felicita Bandai Namco

¡FELIZ 15º ANIVERSARIO!

One Piece Pirate Warriors 2 + banderas pirata + postales 3D

NO ESTÁ A LA VENTA

Por si disfrutar de la última aventura de la Banda del Sombrero de Paja te parece poco, Bandai añade una bandera pirata y una postal exclusiva.



5

39,95 €

GRID 2

Un espectacular juego de conducción, con una gran puesta en escena y un soberbio control.

49,95 €



5

Dragon Ball Z Battle of Z

Los personajes de la serie se enfrentan a trepidantes combates 4 contra 4 que podrás disfrutar en equipo con 3 amigos.

64,95 €

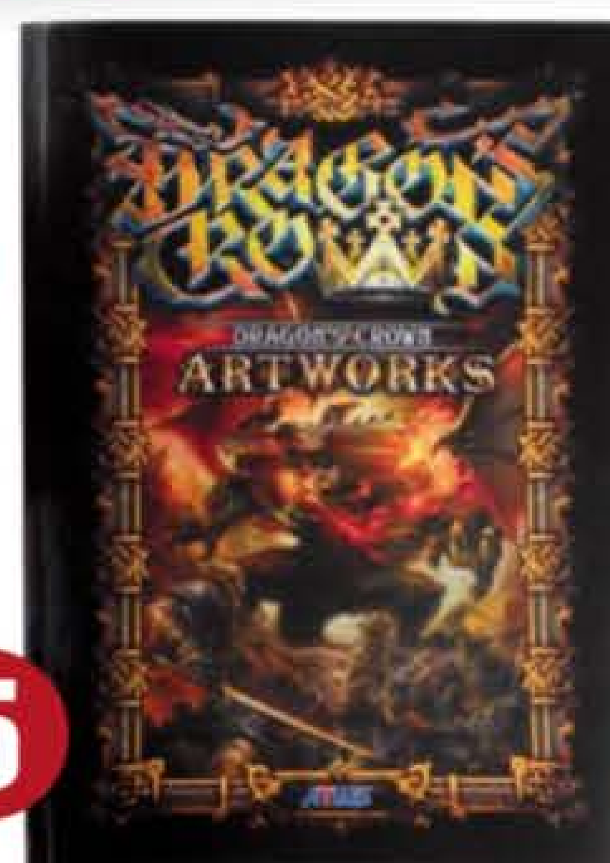


5

Libro de arte Dragon's Crown

Este gran beat'em up de Atlus cuenta con una estética única que podrás disfrutar gracias a este libro de ilustraciones oficial del juego.

NO ESTÁ A LA VENTA



5

WRC 4

Es el juego oficial del Campeonato del Mundo de Rally 2013 y cuenta con el calendario de rallies y todos los equipos y pilotos del WRC.

39,95 €



5

PAC-MAN y las Aventuras fantasmales

Como en la serie de TV, debes evitar que el Mundo de PC sea invadido por los fantasmas. ¿Listo para la aventura?

39,95 €



5

Así nos felicita Warner

El Hombre de Acero

DVD, Blu-ray y copia digital de la película que supuso el "renacimiento" de Superman.

20,95 €



3

La LEGO Película

Una divertidísima aventura basada en la no menos divertida película. Y con versión para todas las consolas PlayStation.



3 3 3

59,95 € 49,95 € 39,95 €

¡¡¡Desde Warner Bros. Interactive queremos desear a Playmanía, y a todo su equipo, un muy feliz 15º aniversario!!! Para nosotros ha sido un honor y privilegio trabajar con vosotros y os felicitamos por el duro trabajo y sacrificio de estos 15 años. Nuestra más sincera gratitud por todo lo que habéis logrado y nuestros mejores deseos de que sigáis así por muchos años.



Así nos felicita Codemasters

F1 2013

Toda la emoción del mundial de F-1 con el juego oficial que incluye todos los pilotos, escuderías, circuitos, reglas...

39,95 €



5

"Muchas felicidades a Playmanía, es muy grande ya este pozo de sabiduría consolera pero queremos otros 15 años más!"

Codemasters

Y nuestro regalo...



21

21 suscripciones digitales a Playmanía

Hemos repartido los fantásticos regalos que nos han cedido todas las compañías en un total de 21 lotes y nosotros queremos añadir una suscripción a la revista en su edición digital a cada uno los 21 lotes. Durante un año podrás disfrutar de la revista en tu tableta (iOS y Android), a través de iKiosk.

12,99 €

Cómo participar

1. Entra en **www.hobbyconsolas.com/playmania15**

2. Introduce el **código exclusivo** que encontrarás en el cupón grapado en la portada

3. De entre todos los código validados se seleccionarán 21 aleatoriamente, que recibirán uno de los lotes.

2. Plazos de participación: del 17 de marzo al 17 de abril de 2014.

3. Los premios no serán en ningún caso canjeables por dinero.

4. Habrá 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y ya no tendrá derecho a solicitarlo. No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos. Válido en España.

6. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números.

7. Tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.



» 21 LOTES A GANAR

Entra en nuestra web, canjea tu código y gana uno de estos lotes.

LOTE 1 (1 lote)
- Consola PlayStation 4
- Figura The Last of Us
- InFamous Second Son + Llavero + funda iPhone 5 + figuritas Delsin.
- Killzone Shadow Falls
- Suscripción a PS Plus para 3 meses
- Call of Duty Ghosts PS4 + Camiseta + póster + colgador
- Angry Birds Star Wars (PS4)
- Rayman Legends (PS4)
- FIFA 14 PS4
- Camiseta oficial firmada por SPANOULIS + balón oficial de la NBA
- Headset oficial Y-300P
- Tomb Raider (PS4)
- Thief (PS4) + Sudadera
- Ferrari 458 GTE Wheel Add On
- Castlevania Lords of Shadow 2 PS3
- Assassin's Creed IV Black Flag Bucaneer Edition (PS3)
- La LEGO Película (PS4)
- El Hombre de Acero (Blu-Ray)
- Suscripción a Playmanía (iKiosk)
- NFS Rivals (PS3)

LOTE 2 (1 lote)
- Consola PS Vita
- Volante oficial T60
- Figura The Last of Us
- InFamous Second Son + Llavero + funda iPhone 5 + figurita de Delsin.
- Invizimals La Alianza
- Invizimals el Reino perdido
- Premium box. Cartas coleccionables Invizimals La Nueva Alianza
- Tearaway
- Assassin's Creed IV Black Flag Bucaneer Edition (PS3)
- Gran Turismo 6
- Rayman Origins
- NFS Rivals (PS3)
- F1 2013
- Castlevania Lords of Shadow 2 PS3
- Beyond: Dos Almas Edición Especial
- NFS Rivals (PS3)
- La LEGO Película (PS Vita)
- La LEGO Película (PS3)
- Suscripción a Playmanía (iKiosk)

LOTE 3 (2 lotes)
- Killzone Shadow Falls
- Suscripción a PS Plus para 3 meses
- Call of Duty Ghosts PS4 + Camiseta + póster + colgador
- Rayman Legends (PS4)
- FIFA 14 (PS4)
- Tomb Raider (PS4)
- Thief (PS4)
- Angry Birds Star Wars (PS4)
- Rayman Origins
- La LEGO Película (PS4)
- Suscripción 12 números a la revista Playmanía (iKiosk)

LOTE 4 (2 lotes)
- Gran Turismo 6
- Invizimals La Alianza
- Invizimals el Reino perdido
- Premium box. Cartas coleccionables Invizimals La Nueva Alianza
- Tearaway
- Beyond: Dos Almas Edición Especial
- Rayman Origins
- PayDay 2 (PS3)
- Micoach (PS3)
- FIFA 14 (PSP)
- La LEGO Película (PS3)
- Suscripción 12 números (iKiosk)

LOTE 5 (3 lotes)
- Diablo III (PS3) + vinilo
- Call of Duty Ghosts (PS3) + Camiseta + póster + colgador
- The Walking Dead: Survival Instinct
- Rayman Origins
- MGS Legacy Collection (PS3)
- MGS Ground Zeroes (PS3)
- Pac-man Ghostly adventure (PS3)
- GRID 2 (PS3)
- Suscripción 12 números a la revista Playmanía (iKiosk)

LOTE 6 (2 lotes)
- Skylanders Swap Force (PS3) + bolsa para skylanders
- Rayman Legends (PS4)
- Rayman Origins
- FIFA 14 (PS4)
- Tomb Raider (PS4)
- Lightning Returns Final Fantasy XIII
- Resident Evil Revelations
- F1 2013
- PES 2014 (PS3)
- One Piece Pirate Warriors 2 + bandera pirata + postal 3D
- Pac-man Ghostly adventure (PS3)
- Terraria (PS3)
- Suscripción a Playmanía (iKiosk)

LOTE 7 (2 lotes)
- GRID 2 (PS3)
- PayDay 2 (PS3)
- Micoach (PS3)
- Terraria (PS3)
- Top Gun (PS3)
- WRC4 (PS3)
- Dragon Ball Z Battle of Z
- Libros de Arte de Dragon's Crown
- La LEGO Película (PS Vita)
- El Hombre de Acero (Blu-Ray)
- Suscripción 12 números a la revista Playmanía (iKiosk)

LOTE 8 (3 lotes)
- Assassin's Creed IV Black Flag Bucaneer Edition (PS3)
- Bob Esponja La venganza de plankton
- Fast & Furious Showdown
- Angry Birds Star Wars (PS3)
- NFS Rivals (PS3)
- FIFA 14 (PSP)
- Lightning Returns Final Fantasy XIII
- Resident Evil Revelations
- Suscripción Playmanía (iKiosk)

LOTE 9 (2 lotes)
- PayDay 2 (PS3)
- Micoach (PS3)
- Terraria (PS3)
- Castlevania Collection PS3)
- F1 2013
- Thief (PS4)
- MGS Legacy Collection PS3)
- MGS Ground Zeroes PS3)
- Suscripción Playmanía (iKiosk)

LOTE 10 (3 lotes)
- One Piece Pirate Warriors 2 + bandera pirata+ postal 3D
- WRC4 PS3
- Dragon Ball Z Battle of Z
- Libros de Arte de Dragon's Crown
- Top Gun (PS3)
- PES 2014 PS3
- Castlevania Lords of Shadow 2
- Castlevania Collection
- Suscripción Playmanía (iKiosk)

CUALQUIER **TIEMPO PASADO** FUE MEJOR, INCLUSO EN LONDRES

Empujados por la nostalgia, muchos suelen lamentar que antes todo era mejor. Por eso, PS4 tiene ya en su lista de espera un nuevo título que nos retrotraerá al pasado... pero con un fuerte tono "steampunk" que promete marcar el principio del futuro de los videojuegos.



THE ORDER

1886™

Londres neovictoriano

The Order 1886 se desarrollará en el Londres del siglo XIX. Toda la iconografía de la época estará muy presente, pero habrá una fuerte estética "steampunk" que le dará al conjunto un tono más moderno. El equipo de Ready at Dawn viajó a la capital inglesa e hizo miles de fotografías para reflejarlo todo al detalle.



LA ARQUITECTURA será muy reconocible. Distritos como los de Westminster o Whitechapel estarán presentes, igual que edificios icónicos como el Big Ben o el Crystal Palace.



LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL será distinta a la real: el desarrollo armamentístico será más acentuado e incidirá en una mayor conflictividad entre proletariado y burguesía.



LA TECNOLOGÍA estará muy bien reflejada, en forma de medios de transporte (dirigibles, ferrocarriles o carruajes) y sistemas de comunicación (radio y código morse).



Será como una película, pero con mucha más acción que, por ejemplo, los juegos de Quantic Dream.



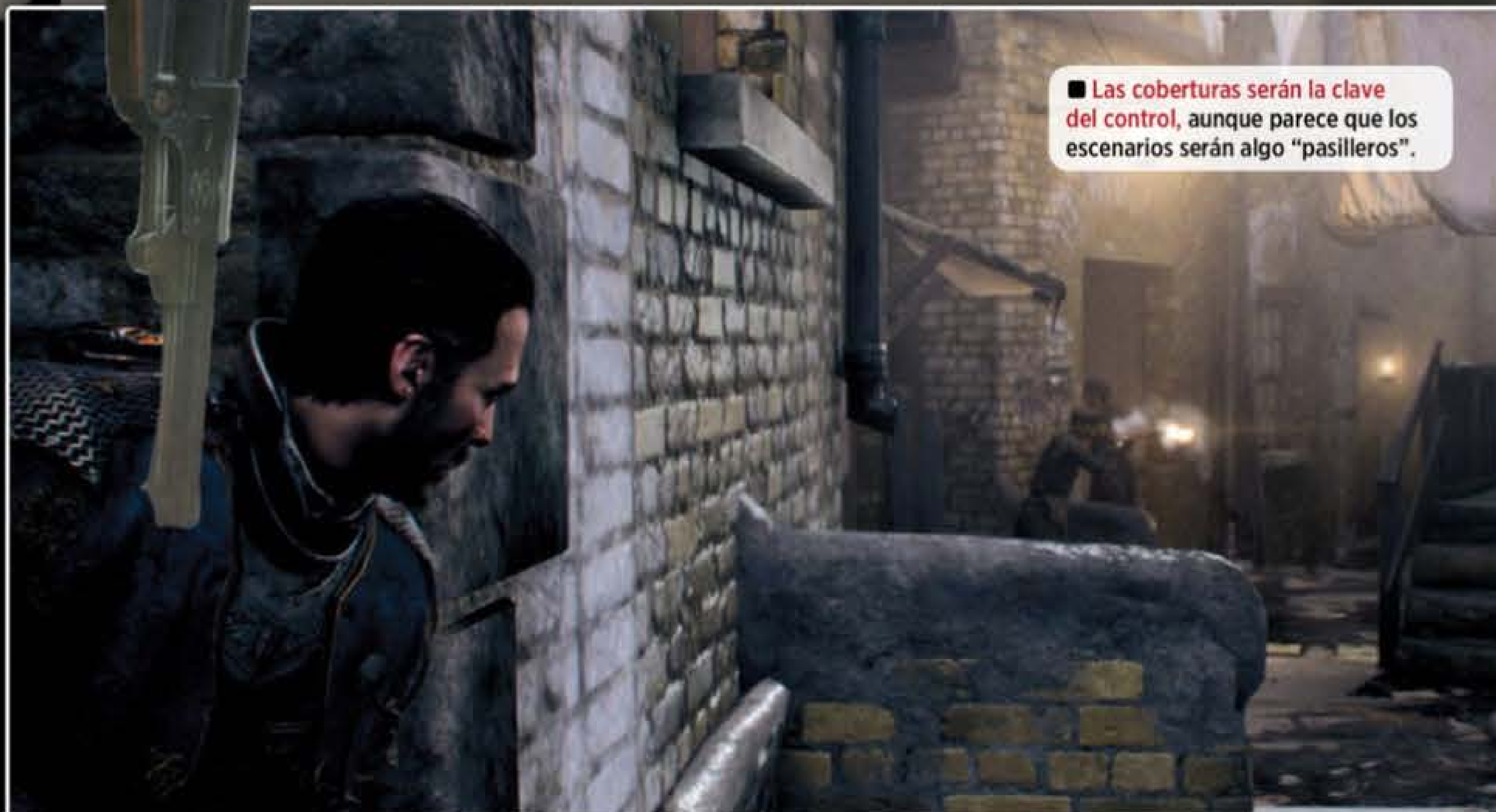


PS4 | READY AT DAWN (SONY) | SHOOT'EM UP | OTOÑO

Tras unos primeros meses de tanteo en los que no ha habido exclusivas particularmente rompedoras, la maquinaria de PlayStation 4 empieza a engrasarse. *Infamous Second Son* ya está casi en la calle, *DriveClub* se vislumbra en el horizonte y, a no mucho tardar, seguramente se dejen ver *Uncharted 4* o *Gran Turismo 7*. Sin embargo, a día de hoy, el título más prometedor y esperado de PS4 es seguramente *The Order 1886*, una nueva IP que Sony ya parece haber colocado como su gran estandarte para la decisiva campaña otoñal-navideña.

Esta nueva franquicia está corriendo a cargo de Ready at Dawn, un estudio que, pese a no pertenecer a SCE Worldwide Studios, tiene una relación casi simbiótica con Sony desde sus inicios en 2003. Como "second party", este equipo californiano firmó tres de los mejores juegos de PSP: *Daxter*, *God of War Chains of Olympus* y *God of War Ghost of Sparta*. En RAD son partidarios de centrarse en una única consola, así que, tras su gran trabajo con la antigua portátil de Sony, han decidido dar el salto a la nueva generación a lo grande, con su primera saga propia y con un motor gráfico creado para la ocasión. El juego lleva en desarrollo desde 2010, lo que da cuenta del compromiso del estudio con PlayStation 4.

***The Order 1886* será un juego de acción inusual,** por el peso que tendrá la narrativa y por su especial ambientación. Inicialmente, allá por 2006, cuando se empezaron a barruntar las primeras ideas del juego, siempre relativas a las leyendas artúricas, se consideró la posibilidad de ambientarlo en la época de las Cruzadas. Sin embargo, la aparición del primer *Assassin's Creed* hizo que, pronto, Ready at Dawn se decantara por una ambientación diferen- »



Las coberturas serán la clave del control, aunque parece que los escenarios serán algo "pasilleros".

Los herederos del Rey Arturo

Cuando entran en la organización, los miembros de la orden heredan el nombre del caballero que les precedió. Afines a la burguesía, llevan siglos en guerra con los mestizos.



SIR GALAHAD
Grayson será el gran protagonista y el único personaje al que manejemos. A lo largo del juego, conoceremos su pasado y sus motivaciones.



MARQUÉS DE LAFAYETTE
Inspirado en el personaje real que tomó parte en las revoluciones francesa y americana, será el más novato del cuarteto protagonista.



SIR PERCIVAL
Sebastian Malory, el mentor de Grayson, será el más veterano. Su sentido del compañerismo y del deber se hará notar a menudo.



LADY INGRAINE
Isabeau d'Argyll será la única mujer del grupo. Será la protegida de Sir Galahad y puede que incluso algo más... pese a que la orden lo prohíbe.

Una película sin cortes...

Para llevar a cabo *The Order 1886*, el estudio californiano Ready at Dawn ha elaborado su propio motor gráfico de nueva generación. De momento, sólo se han enseñado un par de tráilers y una breve demo, pero el acabado técnico es de los más realistas que se han visto por ahora para PlayStation 4. El principal objetivo del equipo responsable es que el juego parezca una película, pero sin artificios de ningún tipo. Eso significa que todo estará realizado con el motor del juego, hasta el punto de que no habrá diferencias visuales entre los vídeos y la acción propiamente dicha. A eso se añadirán un formato panorámico con bandas negras, una resolución de 1080p y una tasa de imágenes de 30 fps. La recreación de Londres será la más realista y cautivadora que se haya visto jamás.



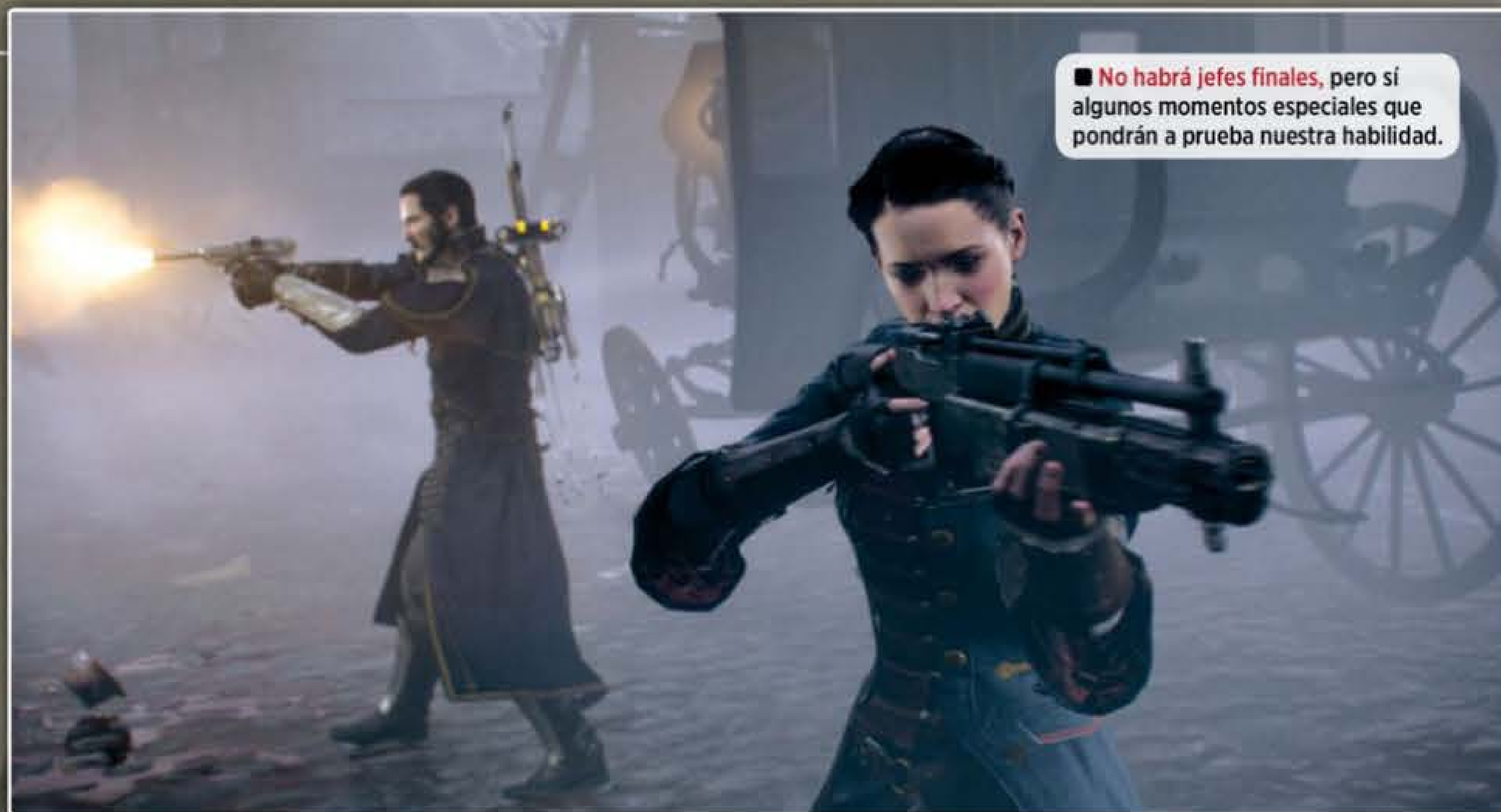
LA CÁMARA tendrá un papel vital para lograr una apariencia cinematográfica. Durante la acción, podremos rotar la cámara en 360° para observar cualquier detalle del personaje y los escenarios; durante algunos "vídeos", también se podrá mover la cámara para mirar hacia ciertos puntos o mover objetos.



LA LENTE DE LA CÁMARA, lejos de ser un "foco imperturbable" como sucede en casi todos los juegos, será otro factor que determinará el aspecto visual. Así, habrá múltiples efectos de cine: polvo sobre la pantalla, luces que se filtrarán en la oscuridad, desenfoques de elementos que estén en segundo plano...



LOS PERSONAJES, para cuyos modelados se ha usado a miembros de Ready at Dawn, contarán con unos rostros tan creíbles como detallados. Sus facciones estarán muy marcadas, mediante cicatrices, ojeras, vello facial... Sus ropajes no se quedarán atrás, con unos materiales que parecerán de verdad.



No habrá jefes finales, pero sí algunos momentos especiales que pondrán a prueba nuestra habilidad.





te. Fue así como el foco pasó al Londres de la revolución industrial. El juego nos retrotraerá hasta el Londres del siglo XIX, pero lo hará con un estilo neovictoriano y "steampunk" que combinará infinidad de factores históricos ligados a las leyendas del Rey Arturo y a la revolución industrial. Así, el protagonismo recaerá de una orden de caballeros que lleva desde el siglo VIII luchando contra los mestizos, unos seres nacidos a raíz de una mutación del genoma humano. No se conoce aún cuál será su aspecto, pero, por lo que se ha dejado entrever en los tráilers, podrían ser una especie de licántropos. Por su parte, los miembros de la organización tampoco serán por normales, ya que gracias a un brebaje conocido como "agua negra", serán antinaturalmente longevos, aunque no llegarán a ser inmortales. Al ser una revisión de la historia, la revolución industrial no será exactamente igual a como fue en la realidad y tendrá un proceso más acelerado en ciertos aspectos, como los armamentísticos. De este modo, los avances tecnológicos pondrán a la orden en ventaja frente a los mestizos. Sin embargo, dado que en este contexto industrial el proletariado se levantará en armas contra la burguesía y los protagonistas son afines a la clase adinerada, pronto se verán inmersos en una guerra a dos bandas, no sólo contra los mestizos, sino también contra los rebeldes.

El desarrollo será el de un shooter en tercera persona, con un gran peso de las coberturas. La gran mayoría de las armas tendrán un tono realista (revólveres, fusiles de asalto, escopetas, ametralladoras), pero su tono será bastante futurista para la época. Habrá incluso alguna rareza, como una pistola-arco que lanzará pulsos electromagnéticos. Dada la similitud con la saga *Gears of War* (exclusiva de consolas de Microsoft) y la presencia de cuatro personajes principales, se había especulado mucho con la posibilidad de que hubiera modo cooperativo, pero, incomprensiblemente, Ready at Dawn no ha querido incluirlo, ya que el estudio no quería que la narrativa se viera condicionada por la necesidad de tener a dos personajes en pantalla en todo momento. Del mismo modo, tampoco habrá vehículos manejables.
A priori, el desarrollo será bastante lineal y dirigido. En la única demo mostrada hasta el momento, el escenario era bastante "pasillero", a lo largo de algunas calles y casas del distrito de Whitechapel. Sin embargo, confiamos en que haya escenarios algo más abiertos y que



Habrá peleas cuerpo a cuerpo, que se resolverán por medio de QTE de girar la cámara y pulsar botones.

Las transiciones entre los vídeos y la acción serán casi inapreciables. Todo estará hecho con el motor del juego.

The Order 1886 será un juego de acción inusual, por el peso que tendrá la narrativa y por su especial ambientación en el Londres del siglo XIX.

permitan mayores posibilidades de actuación. Donde sí está confirmado que habrá variedad es en el sistema de combate cuerpo a cuerpo, que se activará en determinados momentos de la aventura. Así, la pantalla se tornará gris momentáneamente y saltará una especie de "QTE contextual", que permitirá mover la cámara hacia diversos puntos para rematar al enemigo de marras de distintas formas, según las opciones que aparezcan, como por ejemplo, con un cuchillo. Por otra parte, también se van a utilizar las nuevas funciones del Dual Shock 4 y el panel táctil del mando de PS4 se utilizará para mandar mensajes mediante código morse a otros personajes.
Según Ru Weerasuriya, director creativo del juego, no habrá jefes finales, pero sí "boss moments", es decir, momentos especialmente comprometidos, que serán una especie de equivalente. Por ejemplo, en el primer tráiler del juego, el que se presentó en el E3 2013, se veía a los protagonistas dentro de un carruaje y, tras sufrir un ataque de los mestizos, éste estaba a punto de despeñarse por un precipicio. Imaginamos que los tiros irán por ahí.

Por encima de todo, la mayor virtud de _The Order 1886_ es que parecerá una película en todo momento, sin que prácticamente haya diferencias entre la acción propiamente dicha y los vídeos, que estarán realizados con el motor del juego. Con un formato panorámico, una resolución de 1080p y una tasa de imágenes de 30 cuadros por segundo, el apartado visual promete ser digno de la nueva generación. La recreación de Londres será espectacular, con zonas como Westminster o el Crystal Palace. Particularmente destacarán las físicas y los materiales, que reaccionarán a nuestras acciones: por ejemplo, si disparamos a una lata, ésta se abollará; si lanzamos una ráfaga a unas sábanas tendidas, se agitarán y horadarán. Es de esperar que la lluvia y la niebla, dos elementos inherentes a Londres, tengan un gran peso. Por otro lado, los protagonistas tendrán un modelado muy realista: movimientos, rasgos faciales, expresividad... El motor gráfico concederá también un gran peso a los filtros de cámara, un elemento fundamental para lograr una apariencia cinematográfica. Así, se simularán efectos como el del polvo sobre la lente, los desenfoques e los elementos del fondo cuandoaparezca algo en primer plano, los deslumbramientos...
Aún no se ha confirmado la fecha de salida, pero es de prever que *The Order 1886* sea uno de los pesos pesados de PS4 para el próximo otoño. A falta de que estudios como Naughty Dog o Quantic Dream enseñen sus ases en el próximo E3, el juego de Ready at Dawn es, ahora mismo, el desarrollo exclusivo que más avanzado parece, y tiene potencial para convertirse en uno de los éxitos del año. De ser así, nos encontramos ante el inicio de una saga de largo recorrido, según nos comentó su director creativo cuando hablamos con él. La batalla entre caballeros, rebeldes y mestizos promete ser de auténtica película.

Influencias de los mejores

Ready at Dawn ha creado una nueva licencia desde cero, pero eso no quiere decir que no haya influencias de otras obras, y no sólo del mundillo de los videojuegos. Además de la obvia influencia de las leyendas artúricas, en el estudio se declaran entusiastas del cine y las series de televisión. En _The Order 1886_, habrá diversos elementos que nos sonarán familiares.



GEARS OF WAR es, a primera vista, la influencia más obvia que hay en *The Order 1886*. Los disparos en tercera persona y las coberturas recordarán mucho a los de la saga de Microsoft, y las armas también tendrán un tono especial.



NAUGHTY DOG. A día de hoy, hay pocos estudios que puedan competir con los responsables de *Uncharted* y *The Last of Us* en cuanto a narrativa y potencia gráfica. En Ready at Dawn no ocultan que son un ejemplo para ellos.



BLADE RUNNER. El director creativo Ru Weerasuriya nos contó en una entrevista que otra de sus fuentes de inspiración han sido películas de ciencia ficción como *Blade Runner* y *Alien*. Se observará en la estética "steampunk".

ALGUNAS DE LAS MÁS **GRANDES FRANQUICIAS** DEL ROL

Es el turno del

Después de dos superproducciones niponas como *Lightning Returns: FF XIII* y *Dark Souls II*, ahora le toca el turno al rol occidental, con nuevas entregas de sagas de renombre y grandiosos rumores de cara al futuro.

Estos últimos meses han desembarcado en nuestras consolas notorios juegos de rol japoneses. Por estos últimos números de la revista (y en este que tienes entre tus manos) han desfilado títulos como *Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Dark Souls II, Tales of Symphonia Chronicles, Ys: Memories of Celceta, Atelier Escha & Logy: Alchemist of the Dust Sky*... Es cierto que la mayoría no son "primeras espadas" y que estamos lejos de esa época dorada que vivió el género en los 32 bits, donde prácticamente todo juego de rol nipón que llegaba a nuestras tiendas se convertía casi al instante en un objeto de culto. Pero sí que hemos notado un cierto "repunte" del rol oriental en los últimos meses (con otros buenos ejemplos en 2013 como *Ni no Kuni* o *Tales of Xillia*), en una generación (la de PS3) dominada por los juegos de rol de corte occidental: los *Elder Scrolls, Mass Effect, Fallout*...
Pues tras una temporada de "tregua", estos pesos pesados van a volver este año tanto en PS3 como en PS4. Bethesda y Zenimax Online están dando sus últimos retoques a su *The Elder Scrolls Online*, uno de sus títulos más ambiciosos, ya que pretenden trasladar toda la grandeza de un *Oblivion* o un *Skyrim* al terreno del multijugador masivo Online... aunque sus sistema de cuotas mensuales y la decisión de no traducirlo puede "pesarle" en nuestro país. En pocos meses lo comprobaremos... Y también veremos si se confirma *Fallout 4*, un título que lleva mucho tiempo rumoreándose y que seguramente se anunciará a lo largo del año.
Otro regreso muy "rumoreado" es el de *Mass Effect*. Eso sí, en Bioware ahora mismo están liados con otro de los juegos que nos ocupan: *Dragon Age Inquisition*. Un retorno muy esperado tras una segunda entrega algo decepcionante...
Y el tercero en discordia es *The Witcher 3: Wild Hunt*, un título que puede que os suene menos porque se estrena e una consola de Sony, pero si habéis tenido ocasión de probar algunas de las entregas previas en PC o 360, sabréis que es todo un bombazo. Completan el "grupo" *Diablo III* para PS4 (con suculentas mejoras y añadidos), el enigmático *Lords of the Fallen* y un inesperado regreso a la Tierra Media.
¿Estáis preparados para embarcaros en las más grandes aventuras?

PS4 | BETHESDA | MMORPG | JUNIO

The Elder Scrolls Online

¿Os imagináis un juego tan gigantesco como *Skyrim* y poder compartirlo con otros jugadores online? Pues en junio lo veremos en PS4.

En junio disfrutaremos de un juego tan colosal como *Skyrim* en el que interactuaremos con otros jugadores, aunque sin renunciar a todas las posibilidades que siempre nos han ofrecido los *Elder Scrolls*. Ambientado mil años antes que *Skyrim*, en *TESO* tendremos que frustrar los planes de Molag Bal, el príncipe daedra de la dominación y la esclavitud, y para ello habrá que cumplir misiones en las que podremos cooperar con otros jugadores. Como en los otros *TES*, tendremos un enorme mundo abierto, libertad total, opción de crear a nuestro personaje eligiendo entre las 9 razas (con 4 clases disponibles)... Pero en *TESO* habrá un componente cooperativo y otro competitivo. De forma paralela a la trama principal, la ciudad imperial en Cyrodiil vivirá momentos convulsos, con tres facciones luchando por el poder... y la elección de la raza determinará nuestro bando. Podremos unirnos a la Alianza Dagerfall, (compuesto por bretones, guardias rojos y orcos), al Pacto de Ebonheart (que reúne a nórdicos, elfos oscuros y argonianos) o al Dominio de Aldmer, con altos elfos, elfos del bosque y khajitas. Cada vez que entremos en Cyrodiil, participaremos en esta guerra civil contra los jugadores de las otras facciones, conquistando sus puestos estratégicos, forjando alianzas... Lo malo es que *TESO* no llegará traducido al castellano y habrá que pagar una cuota mensual de 12,99 euros.



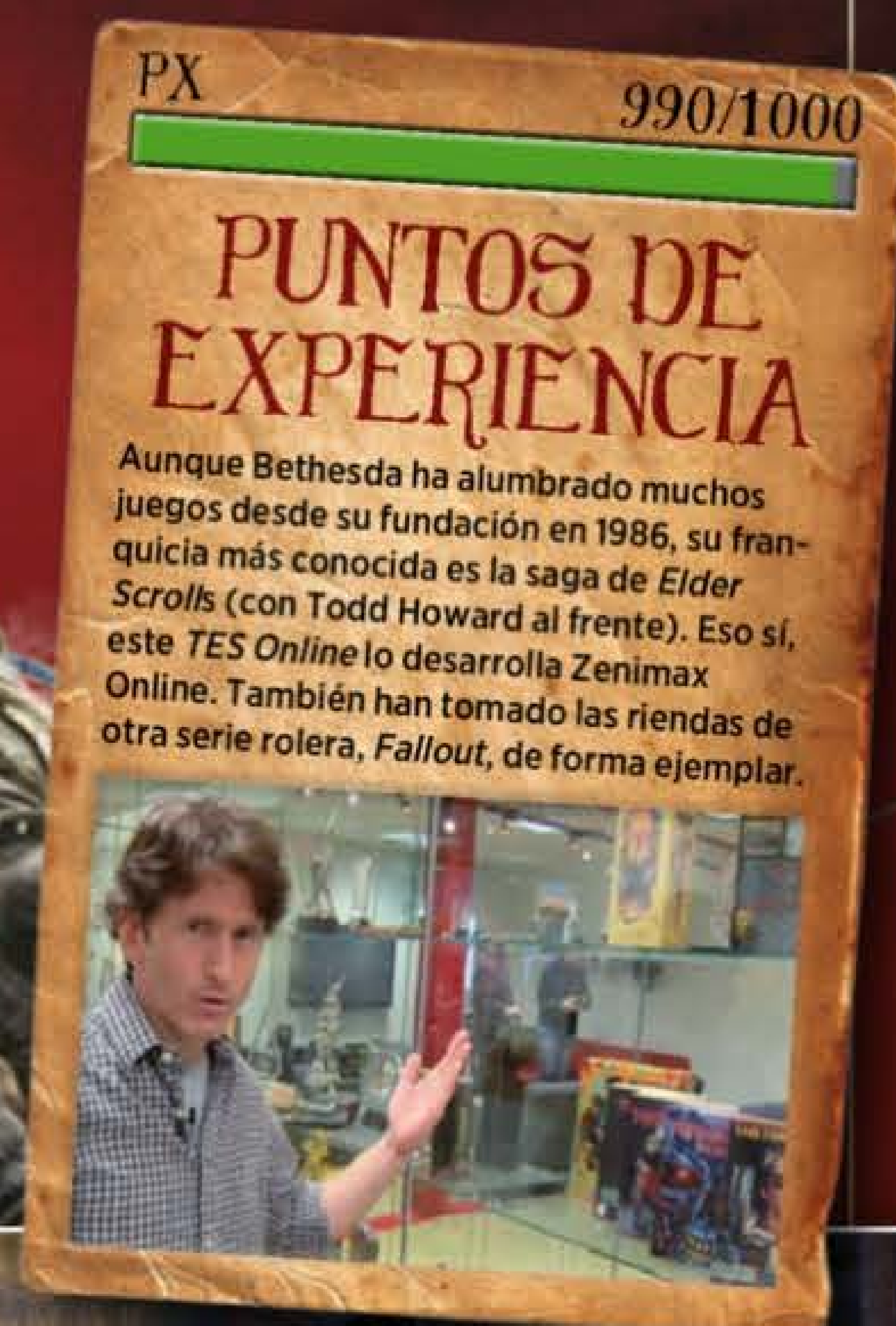


TESO será un MMORPG que llegará en inglés y requerirá una cuota mensual de 12,99 euros.

AMERICANO Y EUROPEO REGRESAN ESTE AÑO

Rol occidental





PX 990/1000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Aunque Bethesda ha alumbrado muchos juegos desde su fundación en 1986, su franquicia más conocida es la saga de *Elder Scrolls* (con Todd Howard al frente). Eso sí, este *TES Online* lo desarrolla Zenimax Online. También han tomado las riendas de otra serie rolera, *Fallout*, de forma ejemplar.



Cuando entremos en la provincia de Cyrodiil lucharemos contra los jugadores de otras facciones por el trono de Rubí.






■ *The Witcher 3* es un RPG de acción protagonizado por el brujo Geralt de Rivia.





PS4 | NAMCO BANDAI | ROL DE ACCIÓN | 2014

The Witcher 3: Wild Hunt

Aunque no hayamos catado ninguno de los anteriores en consolas de Sony, este brujo pronto dejará su huella en PS4.

Con sus dos espadas a la espalda (una de acero, para los humanos y la otra de plata, para los monstruos), Geralt de Rivia es toda una institución en la literatura fantástica. Personaje principal de la saga de libros escrita por el autor polaco Andrzej Sapkowski, es un brujo errante que viaja ofreciendo sus servicios por un precio justo. Sus exitosas andanzas le han llevado a protagonizar dos videojuegos, que no llegaron a salir en ninguna consola de Sony. Afortunadamente, la tercera entrega llegará a PS4 de la mano de Namco Bandai en algún momento de este año. *The Witcher III: Wild Hunt* mantendrá la misma ambientación oscura de espada y brujería de los anteriores, pero con un enorme mundo abierto para explorar (será 30 veces más grande que el anterior), lo que nos obligará a usar barcos y caballos (recorrer el escenario al galope de una punta a otra nos llevará más de 45 minutos). La historia principal durará unas 50 horas, a lo que hay que sumar las múltiples tareas secundarias. Una vez más, tendremos que tomar decisiones que afectarán al devenir de la trama (habrá varios finales). Y los combates, en tiempo real, estarán repletos de posibilidades, con más protagonismo para las Señales (los "hechizos" de Geralt). Y todo bajo un apartado gráfico BRUTAL.

PX 887/1000

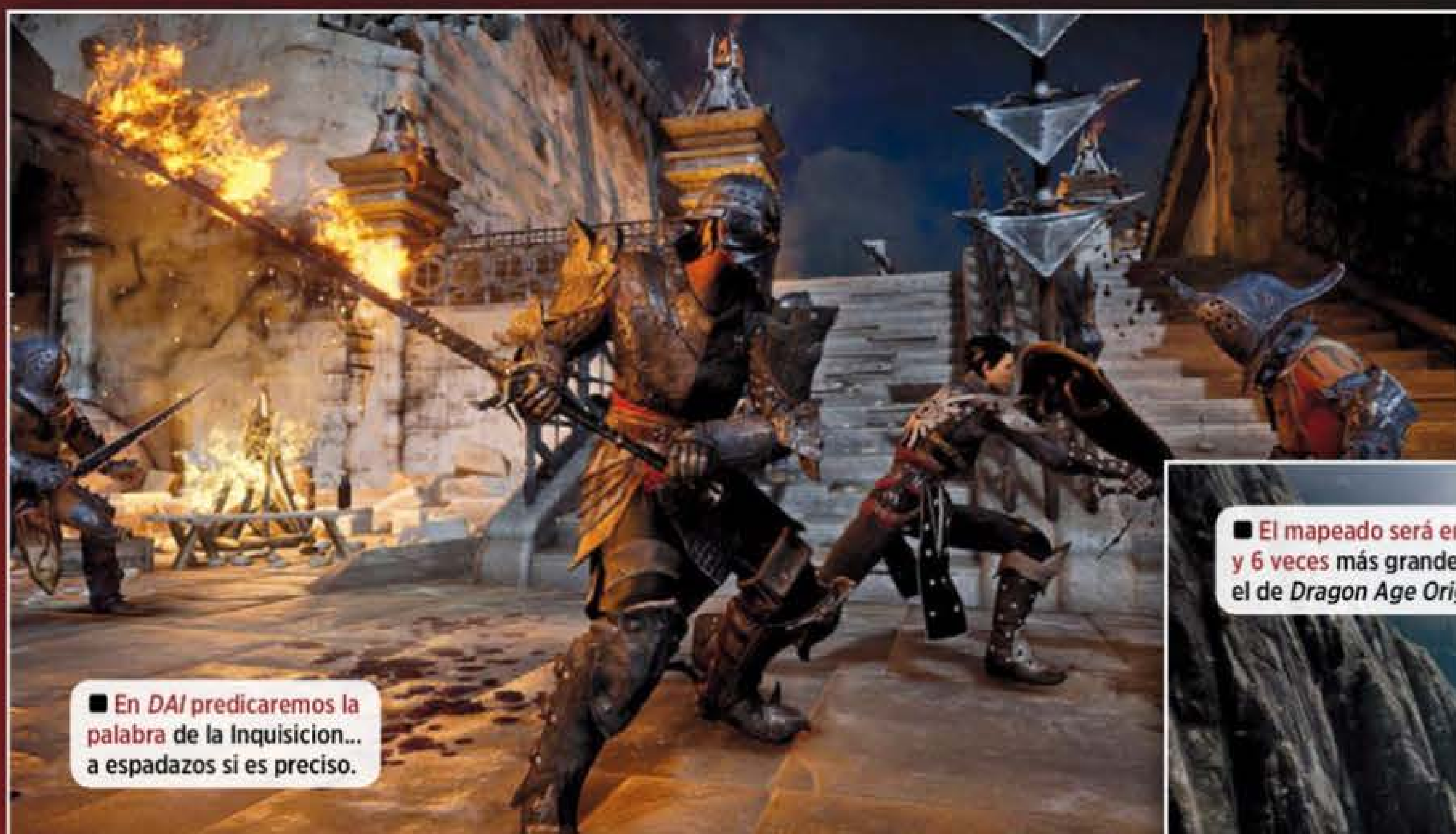
PUNTOS DE EXPERIENCIA

CD Projekt es una compañía polaca fundada en 1994 y que siempre ha estado muy ligada al rol, como distribuidora (editando allí mitos del género como *Baldur's Gate*) y también como desarrolladora, con tres entregas de *The Witcher* y con el muy prometedor *Cyberpunk 2077* en el horizonte.




■ Tomaremos decisiones que afectarán al devenir de la trama. Habrá múltiples finales.


■ Viajaremos a lomos de Sardinilla en un mapeado 30 veces más grande que el de la segunda entrega.


■ En *DAI* predicaremos la palabra de la Inquisicion... a espadazos si es preciso.




■ El mapeado será entre 5 y 6 veces más grande que el de *Dragon Age Origins.*


■ Podremos gestionar edificaciones aunque aún no sabemos el alcance del componente estratégico.

PS3 Y PS4 | EA GAMES | ROL | OTOÑO

Dragon Age Inquisition

Tras una segunda entrega algo decepcionante, en Bioware van a enderezar el rumbo de otra de sus sagas más queridas.

Mientras esperamos la confirmación oficial del nuevo *Mass Effect*, en Bioware trabajan duro para que la tercera entrega de su otra gran saga rolera actual esté a la altura de lo esperado. Decimos tercera entrega aunque el título ha perdido el "III" que sí lucía antaño, seguramente en un intento de distanciarse de la decepcionante segunda parte y de volver a los mucho más acertados derroteros de *Dragon Age Origins*. Antes de empezar la aventura tendremos que crear a nuestro personaje usando un editor que nos permitirá personalizarlo prácticamente todo. Una vez creado, empezaremos a explorar este enorme mundo en declive asolado tanto por dragones celestiales como por las fuerzas demoníacas del otro lado del Velo. Los combatiremos junto a nuestro grupo de aliados, a los que iremos encontrando según avancemos y con los que iremos forjando relaciones más o menos "estrechas" en función de nuestras decisiones (al más puro estilo Bioware), además de establecer sus patrones de comportamiento en los combates (parecidos a los de *DAO*). Nuestra misión será dar estabilidad al imperio, llevando la palabra de la Inquisición a todos sus rincones. A medida que vayamos avanzando, podremos fortificar castillos y restaurar minas abandonadas (entre otras estructuras) para ganar recursos para nuestra causa. Promete.


PX 995/1000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Decir Bioware es decir ROL. Así, con mayúsculas. Con un currículum brillante en PC y Xbox con joyas atemporales como los dos *Baldur's Gate* (no confundir con los de PS2), *Neverwinter Nights*, *KOTOR*, *Jade Empire*... Luego llegaron los *Dragon Age* y los *Mass Effect*, también disponibles en PS3.







Lords of the Fallen será un juego de rol de acción que se ambientará en una oscura fantasía medieval que recuerda a *Dark Souls.*

PS4 | CITY INTERACTIVE | ROL DE ACCIÓN | 2014

Lords of the Fallen

Entre tanta secuela y franquicia conocida, un título de nuevo cuño luchará por abrirse hueco entre los grandes del rol.

Lords of the Fallen será un juego de rol de acción dirigido por Tomasz Gop, productor ejecutivo de las dos primeras entregas de *The Witcher*, con lo que el morbo está servido ya que competirá directamente contra sus ex compañeros de CD Projekt, que lanzarán *The Witcher 3* en este 2014. En *LOTF* asumiremos el papel de un humano llamado Harkyn, un renegado que se encuentra en medio de un conflicto bélico entre los fanáticos de un "dios caído" y una facción rebelde. Con un sistema de combate inspirado en títulos como los *Batman Arkham*, la exploración también será una pieza clave en el desarrollo de *LOTF*, que ofrecerá un buen número de localizaciones repartidas por un gran mundo abierto. Pero dichos combates también tendrán algo de *Dark Souls* (por ejemplo, habrá un medidor de "energía" que se consume al realizar movimientos), pero poniendo especial énfasis en el arma que llevamos equipada en cada momento, pues de ella dependen la habilidades a las que tenemos acceso. Y por supuesto, Harkyn será un personaje totalmente personalizable y podremos desarrollarlo según nuestra forma de jugar usando tres diferentes árboles de habilidades. Saldrá en algún momento de este año.



Los combates serán en tiempo real y el estilo cambiará en función del arma que llevemos equipada en cada momento.



PX 500/1000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

El sello que produce *Lords of the Fallen*, City Interactive, no es especialista en juegos de rol (*Sniper: Ghost Warrior* es de sus títulos más conocidos), pero sí su director, Tomasz Gop, que produjo las dos primeras entregas de *The Witcher*. Hay quien compara *Lords of the Fallen* con *Dark Souls*.

PS4 Y PS3 | WARNER | ROL DE ACCIÓN | 2014

La Tierra Media: Sombras de Mordor

La obra de J.R.R. Tolkien no pasa de moda y llega una nueva historia ambientadas en este universo.

Además de *LEGO El Hobbit*, este año disfrutaremos en PS3 y PS4 de otro juego ambientado en la Tierra Media. Situado entre los sucesos narrados en "El Hobbit" y "El Señor de los Anillos", en *Sombras de Mordor* manejaremos a un personaje muy especial y creado para la ocasión. Se trata de Talion, un montaraz (como Trancos/Aragorn) que junto a su familia es asesinado por el mismísimo Sauron... aunque un espíritu le devuelve a la vida con un único propósito: la venganza. Exploraremos un gran escenario abierto, con misiones principales y secundarias y en el que nos toparemos con personajes conocidos (ya está confirmado Gollum, aunque seguro que veremos alguno más). En función de nuestra forma de jugar desarrollaremos más la parte de "espectral" o las habilidades de montaraz de Talion. Y según nuestras decisiones, los personajes secundarios se comportarán de un modo u otro (aunque no habrá un "sistema de moral" como tal). Sus creadores, los chicos de Monolith, han trabajado con el equipo de Peter Jackson y Weta Workshop para garantizar que el apartado artístico se parezca al de las pelis.



Será un juego de acción con toques roleros ambientado entre "El Hobbit" y "ESDLA".



PX 600/1000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Monolith Productions pertenece a Warner desde 2004 y, más que en juegos de rol, su experiencia se basa en shooters y juegos de acción. Suyos son títulos como *Gotham City Impostors* y sagas como *F.E.A.R.* o *Condemned*. La ambientación oscura se mantendrá en *Sombras de Mordor*.



Manejaremos a un nuevo personaje, Talion, un montaraz que vuelve de entre los muertos para vengarse de Sauron y sus huestes.



■ *Diablo III Ultimate Evil Edition* en PS4 incluirá la aventura íntegra de PS3, su expansión Reaper of Souls y no pocas mejoras y añadidos.

PS4 | BLIZZARD ENTERTAINMENT | ROL DE ACCIÓN | 2014

Diablo III Ultimate Evil Edition

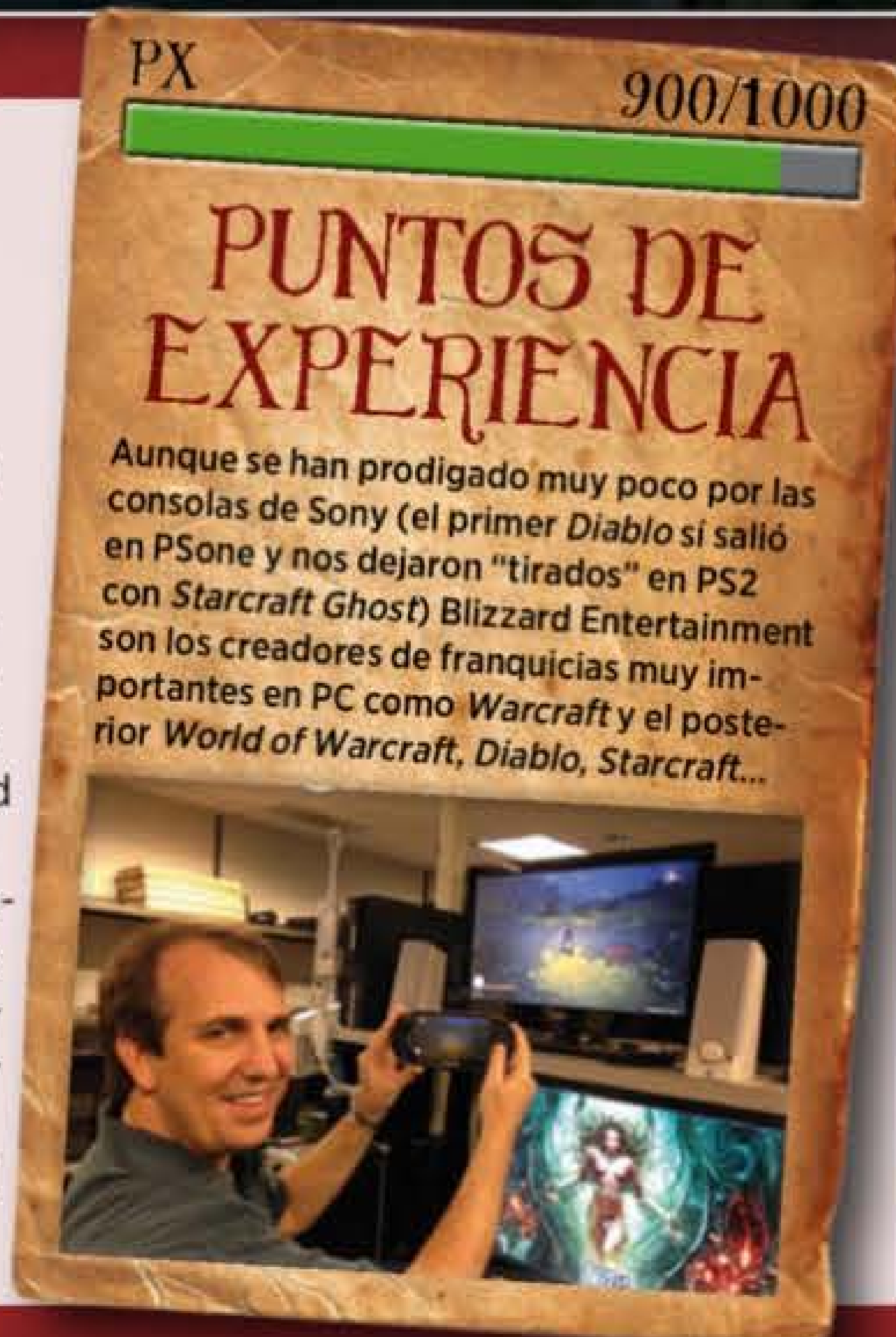
Tras *Injustice*, *Tomb Raider* y *Rayman Legends*, *Diablo III* es otro juego de PS3 que llega a PS4 con mejoras y extras.

Diablo III fue uno de los damnificados por el "huracán *GTA V*". Ambos títulos salieron en septiembre del año pasado, con lo que probablemente el más que notable "hack´n slash" de Blizzard pasara un poco desapercibido, eclipsado por la grandiosa obra de Rockstar. Pero este año tendremos una segunda oportunidad de disfrutarlo en PS4 con jugosos añadidos. Para empezar, además de incluir la aventura original íntegra (que da para 20-25 horas y además es bastante rejugable), traerá "de serie" su expansión *Reaper of Souls* y mejoras como tiempos de carga reducidos, uso adaptado del panel táctil del Dual Shock 4 y resolución nativa a 1080p (a 60 fps estables). Podremos importar nuestro personaje de nuestra partida de PS3. Y otra novedad en PS4 es que, en momentos puntuales, podremos hacer que un monstruo "invada" la partida de un amigo. ¿La guinda? El juego remoto con Vita.

PX 900/1000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Aunque se han prodigado muy poco por las consolas de Sony (el primer *Diablo* sí salió en PSone y nos dejaron "tirados" en PS2 con *Starcraft Ghost*) Blizzard Entertainment son los creadores de franquicias muy importantes en PC como *Warcraft* y el posterior *World of Warcraft, Diablo, Starcraft*...











■ Podremos importar nuestro personaje de nuestra partida de PS3.

Otros juegos confirmados

Además de los juegos ya mencionados, hay otros RPG occidentales ya confirmados para 2014, como *Sacred 3* y *Risen 3: Titan Lords*. Y gracias al "crowdfunding", otros estudios pequeños están consiguiendo financiación para desarrollar otros títulos. Por ejemplo, en 2015 veremos en PS4 *Kingdom Come: Deliverance*, de los checos de Warhorse Studios.



SACRED 3

Este verano volverá este "hack'n slash" que tendrá de nuevo su gran baza en el cooperativo para 4 online o a dobles en la misma PS3.



RISEN 3: TITAN LORDS

Los creadores de *Gothic* vuelven con *Risen 3* prometiendo mucha libertad, decisiones que alterarán la trama... Saldrá en agosto en PS3.



KINGDOM COME: DELIVERANCE

Financiándose a través de Kickstarter, Warhorse Studios han confirmado que este juego de rol de ambientación medieval saldrá para PS4 en 2015.

Rumores más que posibles

Hay bombazos que llevan meses rumoreándose, como *Fallout 4* y el nuevo *Mass Effect*. Esperamos que haya confirmación oficial a lo largo de este año. Y también hay jugosos rumores que afectan a franquicias roleras niponas. Se habla de un *Ni no Kuni 2*, de un *Demon's Souls 2* (esta IP pertenece a Sony)... ¡E incluso vuelve a rumorearse de que el ansiado "remake" de *FFVII* está en marcha! Ya veremos...

FALLOUT 4

Todos estamos esperando que Bethesda anuncie su nuevo *Fallout*, algo que suponemos se producirá en 2014. Al igual que el anuncio del nuevo *Mass Effect*, en el que se supone que ya trabaja Bioware.





PÁGINA 52

Metal Gear Solid V Ground Zeroes
Big Boss se estrena en PS4 con el prólogo de lo que será su auténtica aventura.



PÁGINA 56

Dark Souls II. Hay juegos complicados, difíciles, dificilísimos y luego está *Dark Souls II*. Eso sí, te gustará tanto que no te importará morir y morir.



PÁGINA 60

Yaiba Ninja Gaiden Z. Un ninja, muchos zombis, estética de cómic y sangre, mucha sangre. Y como corresponde a un *Ninja Gaiden* que se precie, tampoco es un juego facilito. Más bien al contrario...



PÁGINA 62

Tales of Symphonia Chronicles. Dos juegazos de rol japonés que se estrenan por primera vez en PS3, con gráficos HD y algunas mejoras. Traducción al castellano incluida.

UN AÑO MUY ROLERO

Los aficionados al rol van a tener difícil elegir a qué jugar. En estas semanas se ponen a la venta desde reediciones HD de clasicazos como *Final Fantasy X* a retos para auténticos aventureros como *Dark Souls II*, sin olvidarnos de la saga *Tales of...* Y por si fuera poco, lo que nos llegará en los próximos meses... Pero aunque el rol sea lo más abundante últimamente, la acción, la aventura y las plataformas también presentan a sus paladines en todas las consolas de Sony. Recuperar a Big Boss, aunque sea sólo un ratito, repartir mandobles en la piel de Yaiba o recorrer mundos mágicos con Rayman son sólo algunas de las alternativas a esta rolera primavera.

PS4

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes ... 52
Rayman Legends ... 54
Strider ... 55

PS3

Dark Souls II ... 56
Final Fantasy X/X-2 HD ... 58
Yaiba Ninja Gaiden Z ... 60
Tales of Symphonia Chronicles ... 62
Thief ... 64
Earth Defense Force 2025 ... 65
The Last of Us: Left Behind ... 66
Far Cry Classic ... 67

PS Vita

Ys: Memories of Celceta ... 68
TxK ... 69

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos: 12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **KOJIMA PRODUCTIONS**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **20 DE MARZO**
Precio: **29,95 €**







http://metalgearsolid.com/



Seis años después *MGS* vuelve a una consola de sobremesa, aunque sólo es un pequeño prólogo de la verdadera aventura, *The Phantom Pain.*

EL ORIGEN DEL DOLOR FANTASMAGÓRICO DEL **GRAN JEFE**

Metal Gear Solid V Ground Zeroes

La guerra fría fue un tiempo de guerrilleros y, con permiso del Che Guevara, no hubo otro más famoso que Big Boss. La serpiente original vuelve a la acción.

Hideo Kojima es un artista al que le gusta tantear el terreno antes de lanzar sus obras definitivas. Como ya hizo con la demo de *Metal Gear Solid 2* (regalada con *Zone of the Enders* en 2001), el genio japonés ha querido lanzar un anticipo de lo que será *The Phantom Pain*, su proyecto más ambicioso. Así, *Ground Zeroes* funciona como un prólogo, ambientado en 1975 y en el que el legendario Big Boss debe infiltrarse en una base cubana para liberar a Chico y Paz, dos personajes que eran clave en *Peace Walker*, el título aparecido en PSP en 2011. Aunque se dan algunas pistas, no se profundiza en el argumento que pueda estar por venir. Se habla de Cipher o Zero, pero Skullface, el anónimo villano, apenas se deja ver.

La misión principal, cuyo nombre en clave es Ground Zeroes, nos deja a nuestra suerte en el campamento Omega, una base de detención del ejército estadounidense en Cuba. El objetivo es encontrar, liberar y llevar al punto de extracción a los citados rehenes. Ahí es donde entran en juego las nuevas mecánicas, como el concepto de mundo abierto.
De antemano no se nos dan pistas de adónde ir, sino que debemos explorar o coger por sorpresa a los soldados enemigos para sonsacarles, favorecidos por la noche y por un aguacero. Aunque tiene algún pequeño vaivén, la IA es más avispada que nunca, ya que utiliza distintas rutas o se sirve activamente de la luz de focos y linternas. En cuanto al

Big Boss protagoniza su segundo juego de sobremesa, nueve años después de *Snake Eater.*

INFILTRÁNDOSE EN **CAMP OMEGA,** EL GUANTÁNAMO DE LOS 70



1 **SIGILO.** Snake tiene binoculares para "marcar" a los enemigos y ver siempre su posición. Para evitarlos, puede correr, agacharse, reptar...



2 **ACCIÓN.** También se puede ir a pecho descubierto. El control resulta muy ágil, pues se puede disparar a la vez que se corre o se carga un cuerpo.



3 **VEHÍCULOS.** Es posible conducir tanques, camiones o jeeps. Sin embargo, no son especialmente útiles para llevar a cabo los objetivos.



El rescate de Chico y Paz es la base del argumento. No hay vídeos tediosos ni códec, pero apenas pasa nada. Skullface sólo sale en la intro.



Hay coleccionables, como insignias de la unidad XOF y casetes de radio, que profundizan en la historia del juego y en sucesos previos.



Se han introducido conceptos de mundo abierto, pero el tamaño del escenario es bastante reducido.





Es una buena manera de saciar la espera hasta *The Phantom Pain*, pero resulta caro y bastante breve.

control, resulta más ágil, pues Snake puede usar coberturas, trepar por diversas superficies, rodar y disparar estando "panza arriba"... Hay incluso vehículos y baterías antiaéreas, que podemos utilizar, pero tienen más de atrezo que de otra cosa.

Gráficamente, el juego rinde muy bien, a 1080p y 60 fps (en PS3, se queda en 720p y 30 fps, pero no hemos podido probar esa versión). El Fox Engine hace que no sólo Snake luzca bien, sino también los guardias que vigilan la base, que cuentan con una gran variedad de rostros. Destaca, particularmente, la iluminación: aunque no hay ciclo día-noche, en las diferentes misiones podemos ver la base de día, de noche o al atardecer, y luce espectacular. Eso sí, se nota que es otro título "entre dos generaciones", pues el "clipping" (elementos que se atraviesan entre sí) es bastante frecuente, igual que el "popping", muy evidente cuando vamos a bordo de un vehículo.

Dicho todo eso, conviene aclarar que la propuesta de *Ground Zeroes* tiene serios elementos en su contra. Lo fundamental es que es tan breve como caro. La historia apenas dura dos horas, independientemente de que haya misiones secundarias y ránkings online o de que sea rejugable (hoy en día, esa característica tan "sui generis" la tiene cualquier título). Si eso no os importa, *Ground Zeroes* es una buena manera de saciar la dolorosa espera hasta *The Phantom Pain*.



El combate cuerpo a cuerpo permite agarrar a los enemigos e interrogarlos, para obtener pistas sobre qué camino debemos seguir.



El reflejo es un tiempo bala que se activa si un guardia nos descubre. Disponemos de unos segundos para abatirlo y evitar que dé la alarma.

» EL DEBER DE UN BUEN **MERCENARIO**

Tras completar la misión principal se desbloquean otros cinco breves encargos, cuyos objetivos son bastante variados:



IDENTIFICAR. Cada soldado tiene una cara y en una de las misiones debemos localizar a dos de ellos tras ver sus fotos.



"LIMPIEZA". A bordo de un helicóptero, debemos limpiar la base de enemigos para ayudar a un viejo conocido... ¿Quién será?



DÉJÀ VU. Se desbloquea tras lograr las nueve insignias coleccionables que hay. Es una misión con guiños al *MGS* de PSone.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control y las mecánicas de sigilo, que son muy profundas. Algunos guiños de Kojima.

» LO PEOR
Dura un suspiro y la historia da poco de sí. Sólo tiene un escenario y no hay jefes.

Te gustará que... METAL GEAR HD COL.



Te gustará que... THIEF



88	**» GRÁFICOS** Lucen muy bien, a 1080p y 60 fps, pero hay "popping" y "clipping".
86	**» SONIDO** La BSO es genial. No está doblado y "falta" la voz de David Hayter.
90	**» DIVERSIÓN** La infiltración está muy lograda y el control responde de maravilla.
60	**» DURACIÓN** La historia dura dos horas. Las misiones secundarias son escasas.
NOTA 78	Un aperitivo superficial de *The Phantom Pain*. Alivia el hambre, pero se excede en su precio y, sobre todo, en su fugacidad.





Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**

JUGADORES 1-4	JUG. ONLINE 2-4
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SI	RESOLUCIÓN 1080P

rayman.ubi.com/legends



Rayman Legends es un plataformas de brillante diseño que obliga a pensar rápido y al saltar aún más rápido y que resulta divertidísimo si lo jugamos con amigos.

UN BRILLANTE **PLATAFORMAS** SALTA A PS4

Rayman Legends

Tras *Injustice* y *Tomb Raider*, *Rayman Legends* es el siguiente éxito de PS3 que llega a PS4 con mejoras.

Tras su paso triunfal por PS3 y PS Vita, todos sabéis que *Rayman Legends* es uno de los mejores plataformas que hemos visto en los últimos años, gracias a su brillante diseño de niveles (que nos obliga a pensar rápido y a saltar aún más rápido), a su precioso apartado artístico y, en definitiva, a la diversión que proporciona, sobre todo si jugamos con amigos.

Todas estas virtudes se mantienen en su salto a PS4, junto a un puñado de mejoras y añadidos que comentaremos a continuación. Dichas mejoras tienen que ver con los gráficos, algo más bonitos y sin tiempos de carga. También se han incorporado bien algunas de las funcionalidades del Dual Shock 4, sobre todo aprovechando su panel táctil.

Y además del repertorio de niveles original, se han mantenido tanto los 40 niveles recuperados del primero como los desafíos online, que en PS4 utilizarán distintas clasificaciones que en los de PS3 para que los jugadores veteranos no partan con ventaja con respecto a lo que acaban de aterrizar en *Rayman Legends*. Aparte, podremos manejar nuevos personajes en PS4: Assassin Ray (inspirado en Edward Kenway, el protagonista de *Assassin's Creed IV*), Funky Ray y Champion Ray. Y terminamos con la pregunta del millón: ¿merece la pena comprarse *Rayman Legends* en PS4 teniendo algunas de las versiones previas? Pues en nuestra opinión, no. Ahora bien, si no lo tienes, sí es una gran compra para tu nueva consola. Y más teniendo en cuenta que sale por 40 euros.



Bárbara es uno de los personajes desbloqueables. En PS4 hay algunos nuevos como Assassin Ray.

¿QUÉ HAY DE **NUEVO,** VIEJO?

Pues además de algunas mejoras en su apartado técnico, se ha aprovechado el panel táctil para rascar los billetes de la suerte o para pausar el juego y activar un zoom especial. También hay nuevos personajes controlables.



① **DESAFÍOS ONLINE.** En PS4 se usarán clasificaciones diferentes a las de PS3, para que los jugones veteranos no abusen.



② **RASCA Y GANA.** Usa el panel táctil para rascar los billetes de la suerte. Ciertos efectos se oyen por el altavoz del mando.



Saltos al límite, trampas, minijuego de"kung-foot", niveles musicales... Aquí no cabe el aburrimiento.



Con el círculo "manejamos" a la mosca Murphy, que puede interactuar con distintas partes del escenario.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Nos encanta el diseño de los niveles y su preciosista apartado gráfico.

» LO PEOR
Las novedades en PS4 no justifican una nueva compra si lo tienes en PS3 o en Vita.

84	**» GRÁFICOS** Algo más bonitos que en PS3, pero tampoco hay un salto brutal...
85	**» SONIDO** Simpático como el del original. Hay efectos que se oyen por el mando.
90	**» DIVERSIÓN** Rejugable, divertido y con una curva de dificultad bien medida.
88	**» DURACIÓN** Los niveles del original, más los del primero, los desafíos Online...
NOTA 88	Un plataformas brillante en su diseño y muy divertido y duradero pero con escasa novedades en su salto a PS4. Por lo demás, genial.





Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
DOUBLE HELIX GAMES

Editor:
CAPCOM

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
14,99 €



JUGADORES
1



JUG. ONLINE
NO



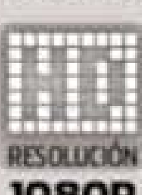
TEXTOS
CASTELLANO



VOCES
INGLÉS



BLU-RAY
NO



RESOLUCIÓN
1080P

www.capcom.com



El género de la acción en 2D cada vez se lleva menos, pero Capcom aún se acuerda de sus orígenes y por eso ha resucitado una de sus sagas más añejas.

UN ESPADACHÍN DE LA **VIEJA ESCUELA** DE CAPCOM

Strider

Hiryu, el segundo ninja más famoso tras Ryu Hayabusa, vuelve para liberar a Kazakh City de la opresión de Meio.

Capcom ha acumulado muchas sagas desde sus inicios y en los últimos tiempos ha tenido a bien recuperar algunas de las más olvidadas, mediante "reseteos" y "remakes", como los de *Bionic Commando* y *DuckTales*. Ahora, le ha tocado el turno a *Strider*. El encargo lo ha llevado a cabo, de forma sobresaliente, el estudio Double Helix, que también "reseteó" recientemente la saga *Killer Instinct*, en Xbox One.

La acción y los saltos son la clave del juego, que traslada a la alta definición el concepto de jugabilidad en 2D que arrasó en las recreativas y las consolas de ocho y dieciséis bits. Al principio, el protagonista sólo cuenta con unas habilidades muy básicas, pero poco a poco va obteniendo mejoras que le permiten acceder a nuevas secciones de los amplísimos escenarios (como en los típicos "metroidvania"). Hay algunas secciones plataformeras, pero los golpes con una espada de plasma son la base del juego, que se caracteriza por su elevadísima dificultad (hay 3 niveles e incluso el fácil supone un desafío considerable).

El modo Historia dura unas seis o siete horas, por lo que el precio, aunque es elevado, está más ajustado que en otros descargables. Además, los escenarios están repletos de coleccionables, que sirven para desbloquear arte conceptual y pruebas pertenecientes a dos modos de juego paralelos a la campaña: carreras de balizas (recorrer un nivel en el menor tiempo posible) y "survival" (hacer frente a oleadas de enemigos).



Hiryu es un ninja que nació en recreativas hace justo veinticinco años.

JEFES FINALES **DUROS DE ROER**

Hay una docena de jefes finales, que nos esperan al final de determinadas secciones y que suponen un desafío enorme. Antes de acabar con ellos, seguro que contempláis la pantalla de "game over" unas cuantas veces:



1 APARIENCIA. Hay gorilas mecánicos, dragones voladores, robots acorazados, mujeres ninja, chamanes, ángeles, ciempiés...



2 RUTINAS. Cada jefe tiene unos movimientos determinados. Defenderse y guardar la distancia es igual de importante que atacar.



El desarrollo es lineal, pero los escenarios son amplios, a lo ancho y a lo largo. Están repletos de coleccionables.



Hiryu tiene una hoz para escalar por las paredes, los techos y diversos objetos. Así, llega a casi cualquier sitio.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su filosofía retro. Los desafiantes jefes finales. Dura más que otros títulos digitales.

» LO PEOR
Los vídeos son muy pobres, igual que el argumento. No se explotan las plataformas.

80	**» GRÁFICOS** Va fluido y la dirección artística es genial, pero las texturas flojean.
78	**» SONIDO** La música es pegadiza, pero las voces, en inglés, lucen muy poco.
90	**» DIVERSIÓN** Es como una recreativa: control muy ágil, jefes, gran dificultad...
85	**» DURACIÓN** La historia dura 6-7 horas y hay dos modos basados en desafíos.
NOTA 85	Acción y plataformas en 2D con mucho sabor a recreativa. Capcom ha tenido una gran idea recuperando al olvidado Hiryu.





Género:
ROL
Desarrollador:
FROM SOFTWARE
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
64,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
99,95 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **1-4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SI** · RESOLUCIÓN **720P**

www.darksoulsii.com/es/



Dark Souls II vuelve para desafiarnos en uno de los juegos de rol más memorables de PS3.

JUEGO Play RECOMENDADO

UN LARGO VIAJE PARA CONOCER LA **MUERTE**



① **EDITOR.** Vale, no es la bomba en cuanto a personalización de aspectos, pero sí en lo que importa, los atributos jugables del personaje.



② **MUNDO ABIERTO.** Drangleic es un gigantesco mapeado que podemos recorrer a nuestro aire en busca de un nuevo funeral.



③ **ENEMIGOS.** Aunque conocemos a algunos "aliados", casi todo lo que ves es hostil, desde una simple rata o hasta un gigante.

LA **MUERTE** NO NOS SIENTA TAN BIEN, PERO ES DIVERTIDA

Dark Souls II

From Software nos invita a un festival de defunciones con una nueva oda a la muerte que es un canto a la vida para nuestros pads.

La muerte es, quizás, la mecánica más básica y repetida a lo largo de la historia del videojuego. Ya sea una rana que va a cruzar una carretera, un fontanero saltando abismos o un soldado esquivando balas: da igual, lo importante es no diñarla. Mientras la mayor parte de la industria se dedica a "casualizar" los juegos y evitar la muerte lo máximo posible para que sus usuarios no abandonen el juego, *Dark Souls II* se vuelve a aferrar a una dificultad endiablada con la muerte como compañera de viaje. Eso sí, es más accesible, con unos menús más claros y explicaciones algo más explícitas en las descripciones de cada ítem que el primero. Pero no nos engañemos, la jugabilidad en sí sigue siendo tan endiabladamente difícil y críptica como en anteriores entregas, por lo que las horas de experiencia son las únicas que nos salvan de una muerte segura. Hay detalles que aumentan la dificultad, como el que el máximo de nuestra barra de energía disminuya con cada muerte, pero también hay otros que lo hacen más asequible, como zonas con enemigos facilones donde reunir almas o el eliminar enemigos de una zona en la que estamos muriendo mucho. Ésta última es un arma de doble filo ya que, cuando consigamos subir de nivel para enfrentarnos a esas zonas en las que hemos muerto constantemente, no habrá tantos enemigos, lo que nos impide "grindear" al personaje.

El nuevo control del salto es mucho más fiable y acaba con las únicas muertes sin sentido que tenía el original. En lugar de saltar presionando el mismo botón de correr, tenemos el círculo para correr y el L3 para saltar, lo que evita confusiones. El diseño de los escenarios sigue siendo

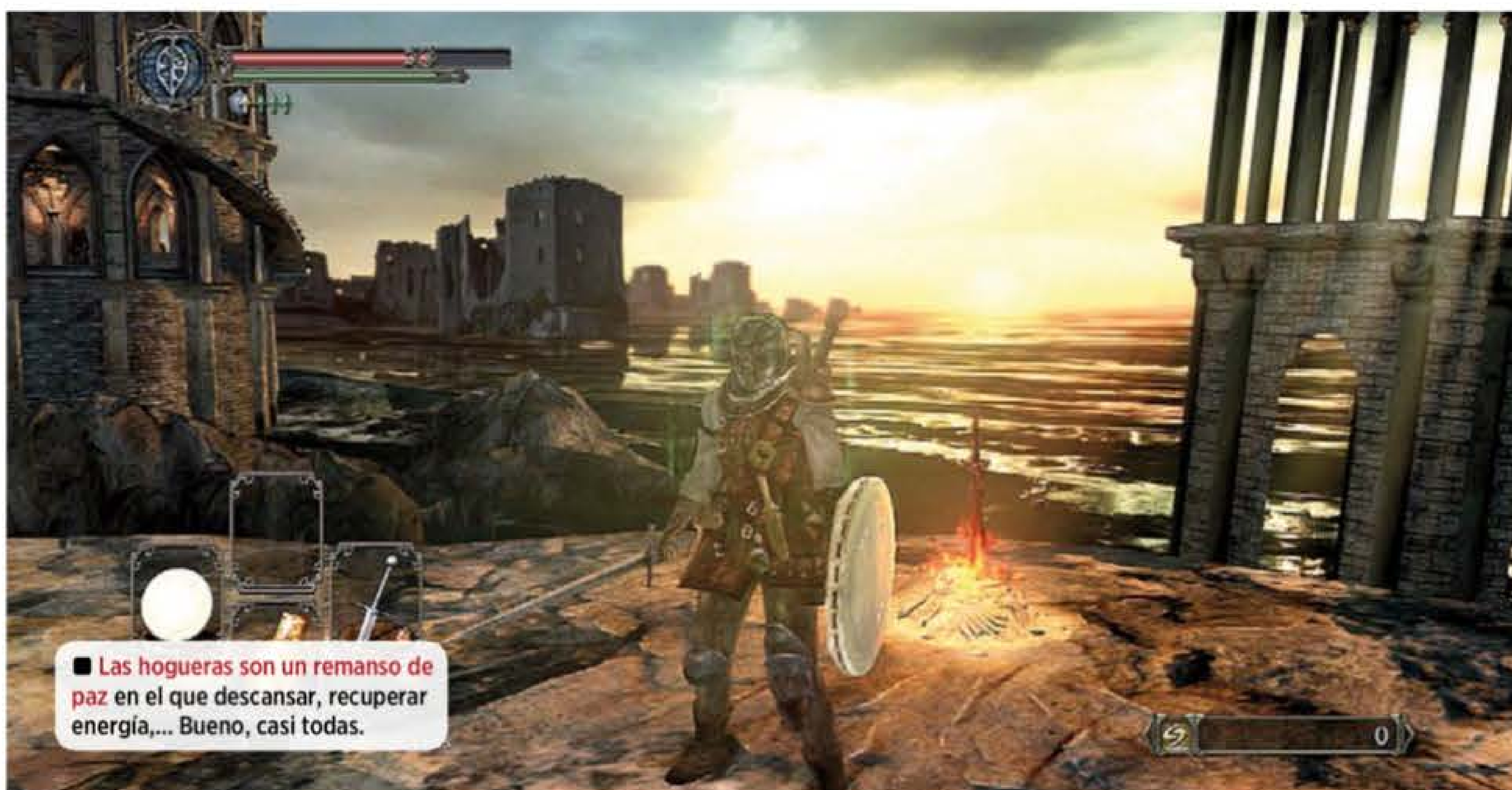
Lucatiel de Mirrah es uno de los misteriosos personajes que conocemos. Algunos nos ofrecen juramentos con los que ganar recompensas.



Para subir de nivel tenemos que acudir a esta señorita en la ciudad de Majula, que también nos permite mejorar los frascos de estus.



Los jefes finales son tan duros de roer como en el original, así que si no tienes el nivel suficiente para hacerles frente, mejor ni te acerques.



Las hogueras son un remanso de paz en el que descansar, recuperar energía,... Bueno, casi todas.





» PARA **SOBREVIVIR** HAY QUE SER UN PERRO

Puedes subir de nivel todo lo que quieras o dominar la espada como D'Artagnan pero, al final, acabarás haciendo el perro.



LA ESCALERA. Llama la atención de los enemigos, haz que bajen por una escalera y aprovecha que están indefensos.



PUERTA AL VACÍO. Es una de las "simpáticas" trampas que nos aguardan, pero también puede serlo para ellos.



EL MURO INVISIBLE. Los enemigos tienen un radio de acción. Al llegar al tope nos dan la espalda y vuelven a su posición.

Si hubieran incluido más novedades y mejorado el apartado gráfico, sería el mejor juego de rol de PS3.

tan laberíntico como siempre, pero al menos contamos con la posibilidad de viajar de una hoguera a otra en todo momento, para evitar las largas caminatas y la repetición de combates de *Dark Souls*. Lamentablemente, no hemos podido probar los nuevos servidores dedicados del modo multijugador porque no estaban disponibles al hacer nuestro análisis, aunque todo parece indicar que aumentarán, ya que no necesitamos convertirnos en humano para ser invadidos o cooperar con otros jugadores en algunas zonas.

El nivel gráfico deja mucho que desear. Ha mejorado la iluminación y hay menos difuminado alrededor de los personajes, pero sigue estando a un nivel muy ramplón, cosa que, por otra parte, no nos importa lo más mínimo tratándose de una joya jugable como ésta. El grado de inmersión en su decadente universo, la exploración de un mundo abierto, su elevada dificultad que siempre nos pica para probar suerte una vez más y la increíble adicción que provoca sólo para saber qué habrá detrás de la siguiente niebla basta para coronarlo como uno de los grandes juegos de rol de PS3. Si hubieran incluido más novedades (se parece demasiado al original) y si hubieran dado un verdadero salto gráfico estaríamos hablando del único juego de rol capaz de mirarle a la cara y de tú a tú al todopoderoso *Skyrim*.





La exploración de los escenarios es tan satisfactoria como peligrosa. Un nuevo peligro nos espera a cada palmo que avanzamos.

VALORACIÓN

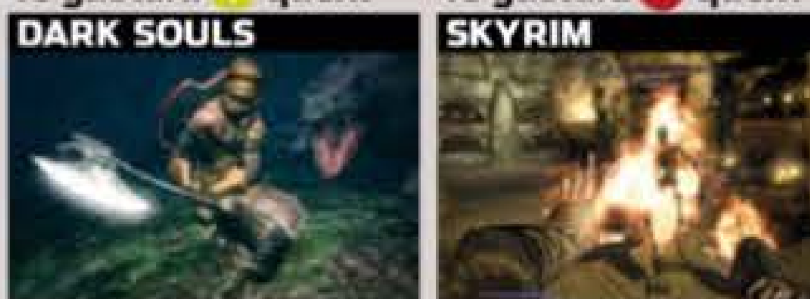
» LO MEJOR

Todo: ambientación, combates, dificultad, exploración, mejora de personaje...

» LO PEOR

Se parece demasiado al *Dark Souls* original. Gráficamente es muy mejorable.

Te gustará + que... DARK SOULS — Te gustará − que... SKYRIM



75	**» GRÁFICOS** Pese al ligero lavado de cara siguen estando a un nivel medio.
88	**» SONIDO** Pese a la poca presencia musical, es genial y los efectos, la bomba.
94	**» DIVERSIÓN** Absolutamente adictivo. Pese a las muertes repetimos como locos.
90	**» DURACIÓN** La aventura puede llevarnos 50-60 horas y es muy rejugable.
NOTA 92	Una experiencia absolutamente única. La ausencia de grandes novedades lo alejan de convertirse en obra maestra.







Género: **ROL**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **21 DE MARZO**
Precio: **39,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **44,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **720 P**

www.finalfantasyxhd.com/



■ *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster* es una joya que ningún fan de la saga o el rol debería perderse.

LA **MEJOR ENTREGA** DE *FINAL FANTASY* EN PS3

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster

Será lento, sus mecánicas estarán obsoletas y todo lo que Yevon quiera, pero esta sí que es una aventura con la que merece la pena fantasear hasta el final.

La saga *Final Fantasy* no pasa por su mejor época, y buena prueba de ello es que este remake en HD de dos de las últimas entregas "clásicas" (*FFX* y *FF X-2*) es muy superior a los últimos *FF* aparecidos en PS3. Lo primero que hay que decir es que el remozado en HD no es un simple filtro sino un trabajo que en algunos momentos da perfectamente el pego como un juego de la primera hornada de PS3. *Final Fantasy X* es la apuesta ganadora que incluye el pack. Su estilo pausado con combates por turnos y las numerosas escenas pueden desesperar a los amantes de experiencias más dinámicas, pero el sistema de combates es robusto, profundo y con multitud de opciones, como pasa con el resto de la aventura.

El sabor de los *Final Fantasy* clásicos es algo difícil de olvidar para los que hayan disfrutado de aquellas joyas en su momento, aunque el ejercicio de nostalgia al rejugarlo nos ha vuelto a sorprender. Esa magia perdida de la que tanto se ha hablado está muy presente. Los personajes son mucho más emblemáticos que los de la saga *XIII*, la cantidad de opciones de personalización de nuestro grupo (gracias al lioso y completísimo tablero de esferas) es bestial y tiene detalles que la saga nunca debió perder, como los "mini-mega-juegos", por ejemplo. Una vez más, te puede parecer que el blitzbol tiene un desarrollo muy lento, pero es el descanso perfecto entre tanto combate. La banda sonora es otro de esos ele-

■ Yuna es la prota de ambas aventuras, pasando de recatada a cantante pop sexy.

UNA COMPILACIÓN DIGNA DEL MISMÍSIMO YEVON



① **FINAL FANTASY X.** Más de 100 horas de excelentes combates por turnos, partidos de blitzbol y toda la magia y sabor de los *Final* clásicos.



② **FINAL FANTASY X-2.** Yuna, Rikku y Paine formaban un grupo de luchadores-cantante tan mortífero como merecedor de ganar Eurovisión.



③ **THE LAST MISSION.** Una joyita que nunca apareció en Europa. Rol estratégico a lo *FF Tactics* con una dificultad a la antigua usanza.



El tablero de esferas para subir de nivel de *FF X* fue tildado de lioso, pero sigue siendo uno de los sistemas más completos que hemos visto.



FF X-2 incluye las novedades de la versión internacional, como la posibilidad de cazar monstruos y personas y usarlos en las batallas.



Las invocaciones de *FFX* nos han hecho soltar más de una lagrimita. ¡Qué tiempos y cómo molaban!





Una de las últimas fantasías con la magia de los clásicos, con gráficos en HD y episodios inéditos.

mentos que supera con creces a las entregas de PS3, con un Nobuo Uematsu aún en su mejor momento. Por su parte, *Final Fantasy X-2* es una aventura muy distinta a la anterior. Controlamos sólo a Yuna, Rikku y a una nueva heroína, Paine. Aunque, en términos generales es inferior a *FF X* y el tema de los cambios de vestimentas o los combates a medio camino entre los turnos y el tiempo real puede echar para atrás, la verdad es que cuenta con grandes aciertos, como la posibilidad de capturar monstruos y utilizarlos en las batallas (que sí aparecía en la versión japonesa) o la cantidad de opciones estratégicas que ofrecen las indumentarias.

El suculento pack lo completa *FF X-2 The Last Mission*, una expansión que nunca llegó a ver la luz por estos lares. Controlamos sólo a una de las tres protagonistas en la torre de Lutycyr, un fortín con 80 pisos que debemos superar sin morir. El estilo de juego se da un aire a los *FF Tactics*, moviéndonos por casillas y turnos cual RPG estratégico. Recordad que, aunque no lo hemos probado, también saldrá en Vita (aunque Vita *FF X-2* será una descarga). En total, ofrece más de 200 horas, lo que le convierte en uno de los juegos más baratos del mercado en función de lo que oferta. Tremendamente recomendable para los que no los jugaron en su momento, para los que quieran completar la historia con *The Last Mission* y para cualquier fan del buen rol.



Aunque sólo Yuna puede invocar a los eones, el resto de personajes cuenta con técnica muy poderosas (límites) para ponerse a su altura.



Las indumentarias de *FF X-2* nos permiten cambiar de habilidades en mitad de la batalla. Las posibilidades son realmente abrumadoras.

» TRES ESTILOS DE ROL MUY DIFERENTES

No solo ofrece dos juegos más una expansión, sino que el estilo de sus combates es completamente distinto.



***FF X*: TURNOS.** Al estilo clásico. Puedes tomarte un bocata entre turno y turno si quieres, y planear con calma tus acciones.



***FF X-2*: TIEMPO ACTIVO.** Hay que esperar para atacar, pero la acción no se para. Si no hacemos nada nos atacarán.



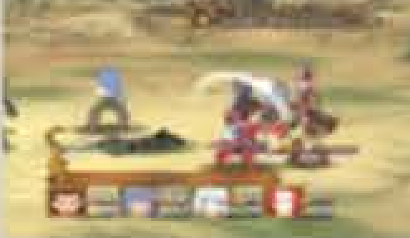
***LAST MISSION*: TÁCTICO.** Es por turnos estrictos, incluso para movernos de una casilla a otra, a lo *FF Tactics*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Dos juegazos a un precio irresistible. Unas 200 horas de juego. Nostalgia justificada.

» LO PEOR
FF X-2 es inferior al *X*. Que no te gusten los combates por turnos. Mecánicas "viejunas".

Te gustará + que... TALES OF SYMPHONIA CHRON.



Te gustará + que... LIGHTNING RETURNS FF XIII



75	**» GRÁFICOS** Un gran trabajo de remasterización, aunque se le notan los años.
88	**» SONIDO** Nobuo Uematsu dándolo todo, aunque las voces están en inglés.
89	**» DIVERSIÓN** Dos juegos de rol muy completos y ambiciosos (sobre todo el *X*).
95	**» DURACIÓN** Más de 200 horas de juego, unas 300 para hacerlo todo al 100%.
NOTA 88	Una prueba viviente en HD de por qué *Final Fantasy* era una saga indispensable en el mundo del rol en PS2.



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **SPARK**
Editor: **TECMO KOEI**
Lanzamiento: **18 DE MARZO**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **69,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **720P**



http://www.yaibangz.com/



Yaiba es un maestro ninja que perdió su ojo y su brazo izquierdo en un combate contra Hayabusa.

UNA ESPADA CONTRA LOS **MUERTOS VIVIENTES**

Yaiba Ninja Gaiden Z

Keiji Inafune toma las riendas de la saga Ninja Gaiden y le da un aire más salvaje, un estilo animado y un nuevo protagonista, el ciborg Yaiba.

Después de la fría acogida que tuvo *Ninja Gaiden 3* hace dos años, y con la salida de Tomonobu Itagaki como líder del Team Ninja, esta saga necesitaba un lavado de cara. El responsable ha sido Keiji Inafune (*Dead Rising, Lost Planet*...) que ha optado por un estilo "cartoon" con cientos de zombis como enemigos y un protagonista mucho más duro: Yaiba, un ciborg ninja que ha jurado vengarse de Ryu Hayabusa.

A lo largo de siete niveles (que duran otras tantas horas) nos enfrentamos a un sistema de combate muy complejo, pero tremendamente satisfactorio. Tenemos que combinar tres tipos de ataque (katana, puño y mangual) para generar espectaculares (y sangrientos) combos. Además, el cuerpo de nuestros enemigos se convierte en un arma: unos brazos arrancados pueden ser unos nunchakos, una columna vertebral es un látigo... lo que completa un control muy profundo y exigente. Para rematar esta configuración podemos utilizar tres poderes, fuego, electricidad y tóxico, como si fueran "magia" y subir el nivel de nuestras habilidades. Lamentablemente, esta profundidad no se aplica a las zonas plataformeras, que se han resuelto de un modo simplón, y sólo se pueden superar si memorizamos el itinerario, después de morir un par de veces.

Esta atractiva señorita se llama Lunes y se encarga de los informes de misión.

» COMBATES CON EL SABOR **CLÁSICO**



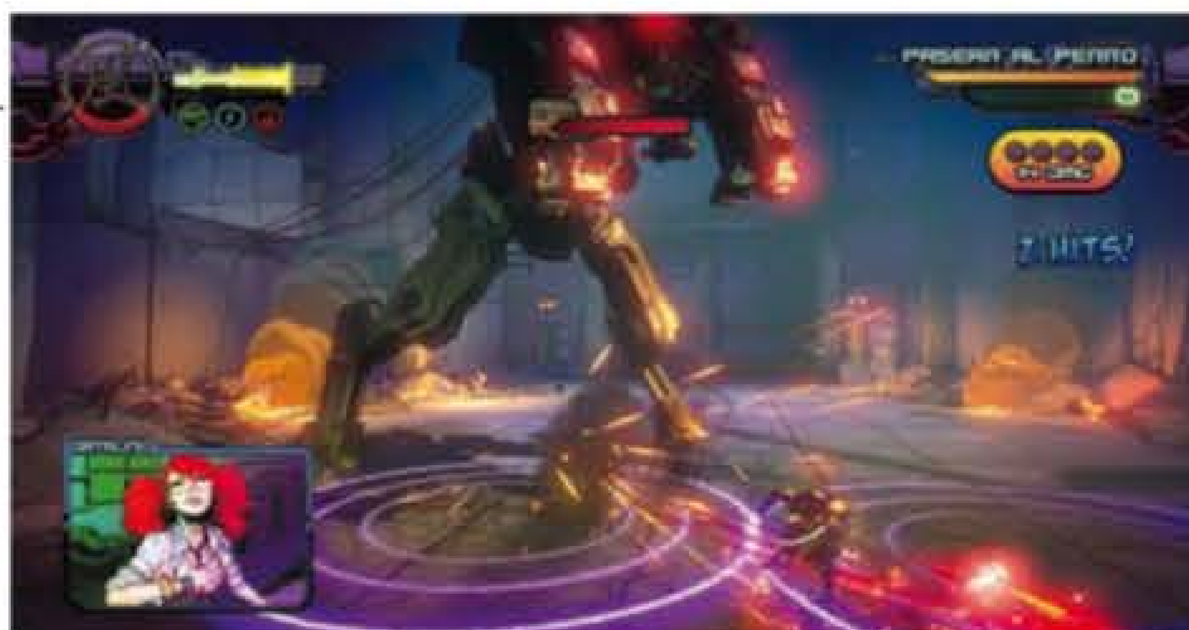
① **NINJA GAIDEN Z** es un minijuego que desbloqueamos al terminar la historia y tiene un desarrollo como *Shadow Warriors.*



② **LOS SKINS DE PERSONAJE** incluyen a los protagonistas de otros juegos como *Dead or Alive* o Beck, del próximo *Mighty No. 9.*



③ **ALGUNOS ESCENARIOS** están sacados de anteriores juegos de la saga, como las zonas subterráneas al comienzo de *Ninja Gaiden II.*



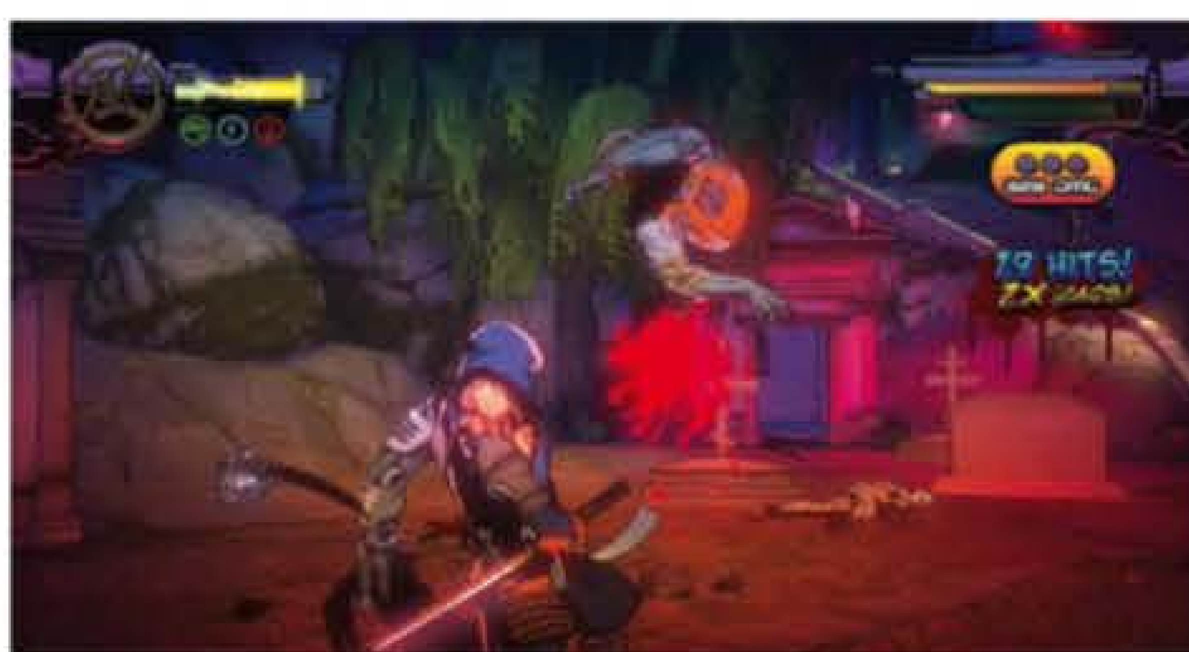
Los enemigos finales son enormes y muy duros, y tienen la mala costumbre de "reaparecer" varias veces durante el juego.



Subimos de nivel y mejoramos a nuestro personaje según este árbol de habilidades. Es esencial para sobrevivir en los últimos niveles.



Los niveles de plataformas nos obligan a memorizar las trampas y pulsar los botones con "timing".





El diseño de los niveles va mejorando y alcanza su cénit con la persecución de Ryu, en el mismo infierno.

Y hablando de morir, será mejor que os vayáis acostumbrando, porque la dificultad es elevadísima. Aún así, no os desaniméis y seguid intentándolo, porque el diseño de los escenarios va mejorando a medida que avanzamos y alcanza el cénit en el quinto nivel, en que perseguimos a Hayabusa.

Se nota que el desarrollo de *Yaiba* es puramente japonés. El juego está salpicado de humor adulto (tanto detalles sangrientos como sexuales) en la línea de *Lollipop Chainsaw*, y tiene un montón de referencias a la saga clásica de NES. Si sois unos auténticos valientes y conseguís superar *Ninja Gaiden Z* seréis recompensados con jugosos extras, como los disfraces de colegiala, Kabuki o Beck (personaje del próximo juego de Inafune, *Mighty No.9*). Aunque lo que más nos ha gustado es un minijuego "side scroller" con la misma jugabilidad que *Shadow Warriors* (y por supuesto infinitamente más difícil).

Dejamos para el final un apartado gráfico arriesgado, con modelos sólidos (realizados con el motor Unreal Engine 3) pero con algunos fallos en las animaciones, en la detección de colisiones y, sobre todo, en la cámara. De todos modos, cualquier fan del género en general y en particular de los dos primeros *Ninja Gaiden*, sabrá pasar por alto estos detalles y disfrutará con los frenéticos combates, su "salvajismo" y la profundidad de su sistema de control.



El ritmo de juego es frenético y la dificultad de algunas zonas puede ser desesperante. En cualquier caso, resulta muy entretenido.



El estilo "toon shading" no disimula algunos fallos gráficos, en particular la colocación de la cámara y las animaciones de los zombis.

HABILIDADES DE CIBORG NINJA

Aunque Yaiba se caracteriza por superar cualquier situación a golpes, posee todas las habilidades de un maestro ninja:



YAIBA combina tres tipos de ataque cuerpo a cuerpo (puño, espada y mangual) con armas que arrebata a sus enemigos.



HAY SECUENCIAS Q.T.E. para derrotar a los enemigos más fuertes y recuperar algo de nuestra barra de energía.



PARA MOVERSE por los distintos escenarios, Yaiba utiliza su ojo biónico, que le muestra el camino a seguir.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un sistema de combate complejo, que recompensa nuestra habilidad con el mando.

» LO PEOR
Las zonas de plataformas y el apartado gráfico. La enorme dificultad.

Te gustará + que... NINJA GAIDEN 3

Te gustará − que... LOLLIPOP CHAINSAW

75	**» GRÁFICOS** Estilo animado, con buenos modelos y algunos fallos de cámara.
72	**» SONIDO** Voces en inglés, acompañadas con buena música y efectos.
85	**» DIVERSIÓN** Unos combates tan difíciles como satisfactorios. Mejora al avanzar.
80	**» DURACIÓN** Unas 8 horas, más el juego extra y los skins desbloqueables.
NOTA 80	Un "hack and slash" de la vieja escuela, con un sistema de combate que se disfruta... y una dificultad legendaria.





Género: **ROL**

Desarrollador: **NAMCO BANDAI**

Editor: **NAMCO BANDAI**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**

Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**

JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS/JAPONÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **720P**

www.es.namcobandaigames.eu



Tales of Symphonia Chronicles incluye los dos juegos de la franquicia (*Symphonia* y *Dawn of the New World*) que salieron en Game Cube y Wii respectivamente.

CÓMO DISFRUTAR DE DOS GRANDES **EPOPEYAS** EN UNA

Tales of Symphonia Chronicles

Al fin podemos disfrutar en HD de uno de los juegos más valorados de esta saga de puro rol japonés. Y de su continuación, hasta ahora exclusiva de Wii.

Con permiso de *Final Fantasy*, la saga *Tales of* es la franquicia de juegos de rol más en forma del momento. Tras la salida de *Tales of Graces F* y *Tales of Xillia*, llega a nuestra consola de sobremesa el recopilatorio *Tales of Symphonia Chronicles* que reúne en un mismo disco la primera aventura (*Tales of Symphonia*) que apareció hace 10 años en Game Cube y su continuación (*Dawn of the New World*), exclusiva de Wii. Al igual que otros *Tales of*, la historia es un punto clave. En esta ocasión todo comienza en el momento en que la joven Colette Brunel es nombrada la Elegida de la Regeneración del Mundo. Su objetivo es salvar a la humanidad antes de que el planeta pierda su energía, acompañada de sus guardianes, entre los que destaca Lloyd Irving, protagonista del primer juego. *Dawn of the New World* está protagonizado por Emil y Marta. La trama comienza dos años después del final de la primera aventura, por lo que no os contamos nada para no destriparos cosas importantes.

En estos dos juegos de rol en tercera persona exploramos el mismo mundo de una manera diferente. Mientras que en *Symphonia* se abre ante nosotros un mundo en 3D en el que poder movernos con libertad, en *Dawn of the New World* se despliega un mapa donde elegimos un punto de destino. Las mazmorras llenas de monstruos son habituales

Los dos juegos tienen muchos puntos en común y una trama que continúa...

» DOS AVENTURAS **DIFERENTES**, CON PELEAS CON ESTILO



① **DOS ESTILOS.** Las batallas se desarrollan en escenarios 3D, pero en *Symphonia* sólo nos movemos en 2D y en *DotNW* tenemos completa libertad.



② **EN EQUIPO.** Al llenarse una barra especial desencadenamos un potente ataque en el que colaboran todos los personajes.



③ **Y EN SOLITARIO.** Al subir a un nivel considerable a cada héroe se desbloquean las Mystic Artes o combos mucho más poderosos.



■ Antes de luchar, podemos editar el comportamiento que tendrán en combate nuestros aliados. La estrategia lleva a la victoria.



■ La historia de *Dawn of the New World* transcurre dos años después del final de la primera parte. Viejos conocidos nos ayudan.



■ Los combates en tiempo real son frenéticos y muy adictivos. Cada personaje posee cualidades diferentes que los hacen únicos.





Si te gustan los juegos de rol japoneses, aquí tienes dos que ofrecen 100 horas de diversión a buen precio.

en ambos títulos. Cada una posee un mecanismo que tenemos que activar mediante puzzles para poder salir y enfrentarnos al jefe final de turno. Salvar al mundo no es cosa de débiles, por lo que debemos luchar contra los monstruos y jefes que nos asaltan mientras recorremos caminos, bosques o cuevas. Gracias al sistema LiMBS de *Symphonia* y al FR:EE-LiMBS de *Dawn of the New World*, participamos en rápidas y adictivas batallas en tiempo real en las que formamos parte de un equipo de cuatro personajes. Uno lo manejamos nosotros y el resto pueden ser controlados por nuestros amigos o la CPU. Al finalizar cada contienda recibimos dinero y experiencia para subir de nivel y aprender nuevas habilidades.

Gráficamente se nota el paso del tiempo en los dos juegos, pero el salto a la alta definición no les ha sentado nada mal. Colores vivos, texturas suaves... Ambos poseen diseños en cel-shading con pinceladas de animación japonesa que le dan ese toque de estar en medio de una fantasía, aunque no está exento de fallos gráficos... Uno de los puntos fuertes de este recopilatorio es la posibilidad de poder jugar a ambos juegos con el doblaje original japonés aparte de en inglés. Eso sí, todo ello acompañado de subtítulos en castellano que nos permiten disfrutar de sus mágicas historias durante muchas horas de juego. SI te gusta el rol japonés, no deberías dejarlo escapar.



■ El Taller de Valorización sirve para mejorar nuestro equipamiento y así tener mayor defensa y unas armas poderosas.



■ En los momentos clave de la historia aparecen escenas de animación de una gran calidad. Igual que si viéramos un anime, vamos.

» UN DESARROLLO CON MUCHA MIGA

A lo largo de los dos viajes nos vamos encontrando con elementos que hacen que jugar sea todo un reto para pacientes.



HABILIDADES EX. Con las Gemas EX los personajes aprenden nuevas técnicas que pueden usarse en combate y fuera.



ALIADOS. En *Dawn of the New World* podemos reclutar a monstruos para que nos ayuden y sean nuestros aliados.



¡A COCINAR! Hay numerosas recetas repartidas por el mundo. Tras la batalla podemos cocinar algunas y reponer fuerzas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Historia con encanto salpicada con combates divertidos y profundos. Muy largo.

» LO PEOR
Fallos gráficos como dientes de sierra y lag. Tiempo de carga muy largo en *DotNW*.

Te gustará + que... TALES OF GRACES F — Te gustará – que... TALES OF XILLIA



75	**» GRÁFICOS** Cel-shading y animación japonesa. Hay lag y dientes de sierra.
87	**» SONIDO** Melodías instrumentales cuidadas e inolvidables. Buenas voces.
88	**» DIVERSIÓN** Descubrir secretos y luchar en tiempo real es muy entretenido.
90	**» DURACIÓN** Más de 100 horas para conquistar todo lo que ofrecen los 2 juegos.
NOTA 85	Los fans del JRPG tienen una gran oportunidad para vivir en HD una aventura única. Es como el buen vino: mejora con los años.



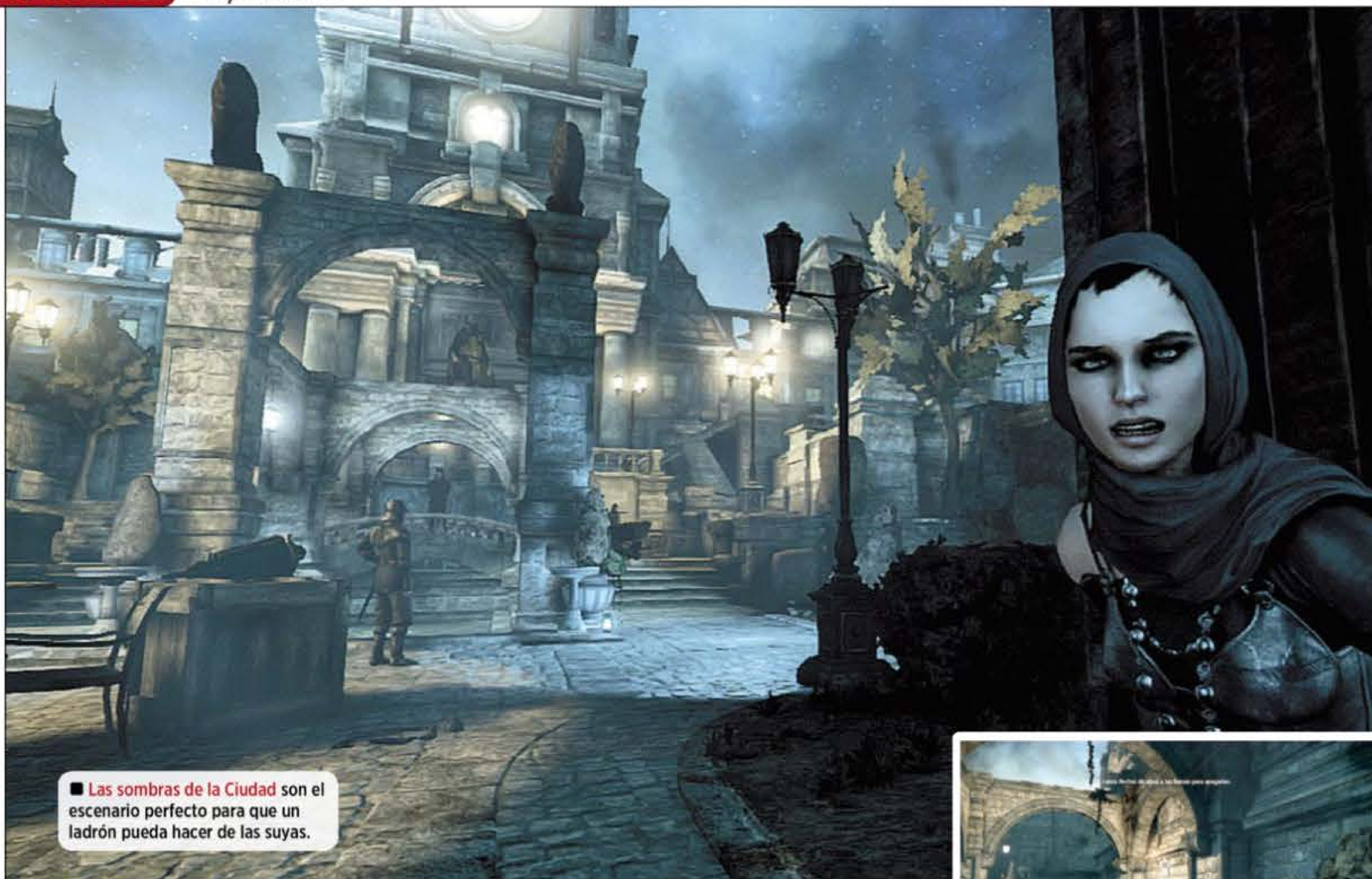
Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **EIDOS MONTREAL**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**


JUGADORES 1 — JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO — VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SI — RESOLUCIÓN 720P

http://www.thiefgame.com/


Las sombras de la Ciudad son el escenario perfecto para que un ladrón pueda hacer de las suyas.

EL **LADRÓN DE GUANTE NEGRO** SE MUESTRA TITUBEANTE

Thief

La versión para PS3 del gran juego de Eidos Montreal repite las mecánicas de PS4, pero paga algo cara la factura técnica.

El mes pasado, comentamos la versión de nueva generación del reseteo que han hecho Eidos Montreal y Square Enix de la histórica saga *Thief*. Ahora hemos podido ver la de PlayStation 3 y, aunque el desarrollo jugable es el mismo, conviene aclarar que el rendimiento técnico, más allá de que la resolución sea de 720 p (en lugar de 1080 p), es considerablemente más pobre.

El argumento es el ya conocido: Garrett es un maestro ladrón que acomete sus hurtos en la Ciudad, un lugar mermado por la enfermedad de la tenebra y gobernado con mano de hierro por un malicioso barón. Pronto, el protagonista se ve atrapado en medio de una guerra intestina entre el poder y una creciente rebelión. El control es igual que en PS3, con la única salvedad de que, ante la ausencia del panel táctil, la gestión del inventario se lleva a cabo mediante la cruceta digital. La iluminación, que es la piedra angular del título, también da la talla, con múltiples focos de luz (velas, hogueras, farolas, antorchas, rayos). No obstante, hay otros detalles que flaquean: carga de texturas, sombras incluso en los vídeos, caras menos detalladas... Os recomendamos esta versión sólo si no tenéis PS4 o si no la vais a tener a corto plazo. Se nota mucho la diferencia.

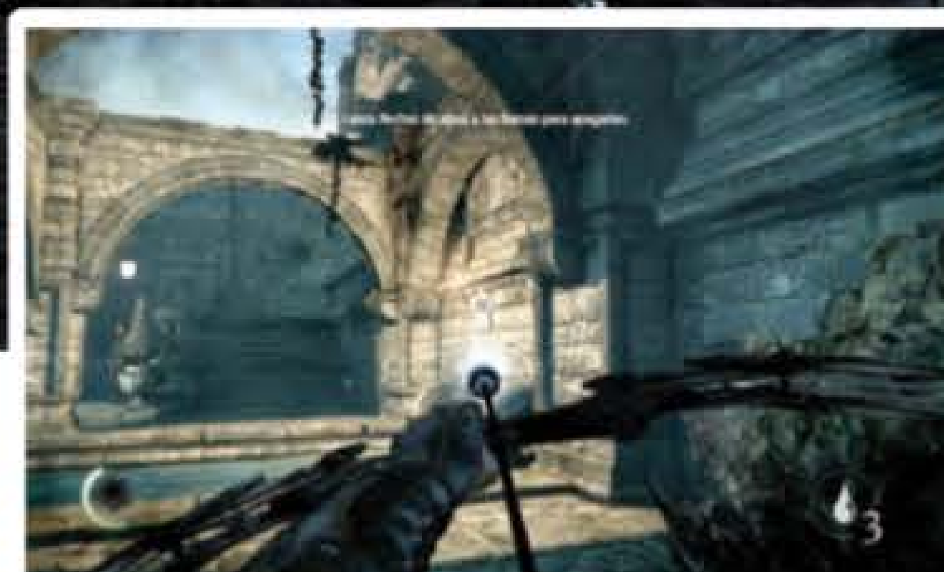
Garrett es un ladrón de guante blanco. El sigilo es su principal modus operandi.

MISMA OSAMENTA, MUSCULATURA **MÁS FLÁCIDA**

El esqueleto técnico, construido con Unreal Engine 3 es el mismo que en PS4, con los mismos escenarios y personajes. Sin embargo, no se trata del típico "port" clónico: la menor potencia de PS3 se deja notar muchísimo, sobre todo en las texturas.


1 **VÍDEOS.** Las texturas de la ropa cantan la "traviata", igual que las "bamboleantes" sombras sobre las caras de los personajes.


2 **CARGAS.** No hay "popping" en forma de elementos que salgan de la nada, pero sí texturas que tardan muchísimo en generarse.


El arco permite apagar focos de fuego, desplegar cuerdas, abatir guardias a distancia, provocar ruidos...


El forzamiento de las cerraduras se lleva a cabo mediante un pequeño minijuego de mover el joystick.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El desarrollo basado en el sigilo, con todo tipo de condicionantes. El gran doblaje.

» LO PEOR
Gráficamente no está bien optimizado. El argumento. Los enormes tiempos de carga.

78	**» GRÁFICOS** La estética es genial, pero hay fallos en torno a las texturas.
90	**» SONIDO** La BSO apenas llama la atención, pero las voces son de postín.
92	**» DIVERSIÓN** El desarrollo y el control son estupendos. Son iguales que en PS4.
86	**» DURACIÓN** Dura 10-15 horas, según el estilo, y hay unas 30 misiones secundarias.
NOTA 85	Es una aventura estupenda, con un desarrollo muy variado, pero las diferencias gráficas respecto a PS4 son considerables.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **SANDLOT**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2-4** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SI** · RESOLUCIÓN **720P**

www.earthdefenseforce.net



En *Earth Defense Force 2025* formamos parte de un ejército que tratará de aniquilar a unos invasores extraterrestres de tamaño descomunal.



Muchos de estos aliens tienen forma de insectos y arácnidos gigantes. Eso sí, gráficamente es... justito.



Llega en inglés, aunque no hay mucho que leer así que no es grave. Los tiroteos son un idioma universal.

LA **MADRE** DE TODAS LAS INVASIONES EXTRATERRESTRES

Earth Defense Force 2025

Alienígenas de tamaño XXL vuelven a intentar invadir la Tierra. ¿Te vas a quedar con los brazos cruzados?

La serie *Earth Defense Force* nació en PS2, en el seno de la línea de juegos económicos Simple 2000 Series de D3 Publisher. Pero con cinco entregas a sus espaldas (la mayoría llegaron a España y salieron en consolas de Sony), casi podemos considerarla ya una saga de culto. Y es que defender la Tierra del ataque de gigantescos insectos extraterrestes mola sí o sí, ¿no creéis? Pues es justo lo que encontraremos de nuevo en *EDF 2025*

Antes de empezar cada misión, hay que elegir la clase de soldado de entre las cuatro disponibles, cada una con su particularidades y dos armas: Ranger (equilibrado soldado de infantería), Wing Diver (letales en las largas distancias gracias a su jetpack), Fencer (expertos en artillería pesada) y Air Raider, cuya mayor virtud es la de solicitar distintos tipos de apoyo aéreo. En cuanto a las misiones, no se desarrollan en un mundo abierto sino en escenarios cerrados, aunque bastante amplios. Normalmente el objetivo suele tener que ver con aniquilar todos los extraterrestres que aparecen en esa misión (con lo que quizás a alguno se os haga repetitivo), pero la escasa variedad de objetivos importa poco cuando te estés enfrentando a decenas de hormigas gigantes que se suben por los edificios. Y quien dice hormigas, dice arañas, abejorros y otros tipos de engendros, "naturales" o mecánicos, que suelen tener un tamaño colosal
La verdad es que verte envuelto en este tipo de escaramuzas contra toda clase de bicharracos, rodeado de aliados vociferando y peatones huyendo, en escenarios que van destruyéndose paulatinamente a medida que avanzan los enfrentamientos, con distintas clases de vehículos (terrestres y aéreos) pues es una experiencia sumamente divertida. Y más si jugamos cooperando con otros amigos (a dobles a pantalla partida o con tres amigos jugando online) o en partidas competitivas entre dos jugadores a pantalla partida.
Además de los bichos gigantes, la "cutrez técnica" es otra característica de la saga, y en *EDF 2025* esto no es una excepción: escenarios poco detallados, "popping" a mansalva, torpe IA, físicas imposibles... Pero esto, lejos de molestar, forma parte del "espectáculo", como si estuviéramos en una peli de serie B. Y es que, desde su aparente sencillez, *EDF 2025* es un juego de acción que esconde muchas horas de diversión muy loca. Eso sí, no llega traducido al castellano.

MÁS DIVERTIDO EN **COOPERATIVO**

Si bien en solitario las misiones pueden hacerse repetitivas, el cooperativo (tanto a pantalla partida como Online) es un divertido "desmadre" de tiros, bicharracos volando por los aires, edificios derrumbándose...



1 COOPERATIVO. Permite disfrutar las misiones a dobles a pantalla partida o con 3 amigos online (la mejor opción).



2 COMPETITIVO. Otra opción es enfrentarnos contra un amigo a pantalla partida. No es tan entretenido.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchas horas de diversión muy loca, sobre todo si lo compartimos con amigos.

» LO PEOR
Técnicamente es "cutre" (pero tiene su encanto). Es algo repetitivo. Llega en inglés.

67	**» GRÁFICOS** Desprenden un "tufillo" a serie B que le sienta de lujo al juego.
76	**» SONIDO** La parcela sonora no llega a desentonar nunca con la acción.
87	**» DIVERSIÓN** En solitario puede ser repetitivo. En multijugador, risas garantizadas.
85	**» DURACIÓN** El multijugador puede dar para bastantes horas de diversión
NOTA 78	Como en los anteriores *EDF*, su alocado enfoque de la acción consigue que perdonemos su discreta factura técnica.





Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
NAUGHTY DOG
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 720P

http://thelastofus.com/



Left Behind amplía un poco la historia de Ellie, y se centra en la su relación con Riley, una amiga...

UN BREVE REGRESO AL **APOCALIPSIS**

The Last of Us Left Behind

Tras dos contenidos que añadían opciones online, *TLOU* recibe el primer y último DLC para el modo individual.

Left Behind es un breve capítulo, de unas 2-3 horas, que nos cuenta cómo Ellie le salvó la vida a Joel cuando estaba herido. Al mismo tiempo, de forma paralela a través de flashbacks, Ellie recuerda a una de sus mejores amigas, Riley, durante uno de los días más especiales que pasó con ella, en un centro comercial que sirve de telón de fondo a ambos momentos. Así las cosas, *Left Behind* ofrece las mismas mecánicas que *TLOU*, es decir, sigilo, acción y búsqueda de ítems para crear nuestras propias armas y botiquines, mientras esquivamos tanto a humanos como infectados. La parte de los recuerdos de Riley tiene un "sabor" distinto, con minijuegos y curiosidades orientados a que Ellie sienta cómo era el mundo antes de que comenzaran a aparecer los infectados. No faltan "minijuegos" como romper los cristales de un coche, imaginar como era una recreativa a través de Quick Time Events...

Lo más interesante del DLC es, aparte de la relación entre Ellie y Riley (que sorprenderá a más de uno), que por primera vez en *TLOU* podemos participar en refriegas con infectados y humanos, lo que da una nueva dimensión a los combates. Pero, en todo momento, tendrás la sensación de que se trata de un trozo "cortado" del juego original y que, más allá de la historia, aporta poco para los 15 € que cuesta, si no compraste el pase de temporada.

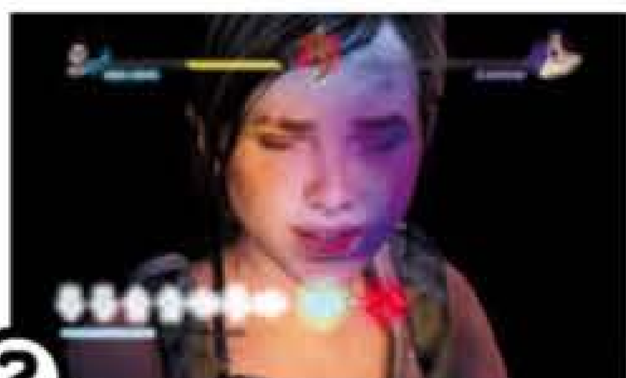
Ellie es la "prota" de este DLC, junto con su amiga Riley, a la que no manejamos.

LA VIDA ANTES DEL CORDYCEPS

En los recuerdos con Riley, Ellie podrá vivir en primer persona cómo era la vida de una chica de 14 años. Ir a un centro comercial, probar una recreativa, jugar con pistolas de agua... Una vida alejada de la supervivencia.



1 **MINIJUEGOS.** Un duelo con pistolas de agua, ver quien rompe antes los cristales de un coche... Tienen su propio trofeo.



2 **COIN OP.** Están rotas, pero la imaginación no. Mientras Riley narra introducimos direcciones y botones. O nos hacemos fotos...



Las refriegas con humanos e infectados mezclados es una de las principales novedades de este DLC.



Doblaje, apartado técnico... todo está al elevado nivel de *TLOU*. Eso sí, el DLC es tan corto como un suspiro...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Apartado técnico, doblaje, la historia... Vamos, todo está al nivel de *TLOU*.

» LO PEOR
Corto, caro (si no tienes pase de temporada) y no añade mucho de "peso" a *TLOU*.

98	**» GRÁFICOS** Al mismo nivel que en *TLOU*, con personajes y entornos brutales.
95	**» SONIDO** Soberbio doblaje, efectos y nuevos temas de Gustavo Santaolalla.
82	**» DIVERSIÓN** Muy "continuista", salvo por algún minijuego y algún detallito más.
50	**» DURACIÓN** 2-3 horas, 4 niveles de dificultad, trofeos, algún coleccionable...
NOTA 80	Una buena (y breve) historia, con alguna que otra novedad jugable, pero que tampoco revoluciona el universo *TLOU*.



16

Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
CRYTEK
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

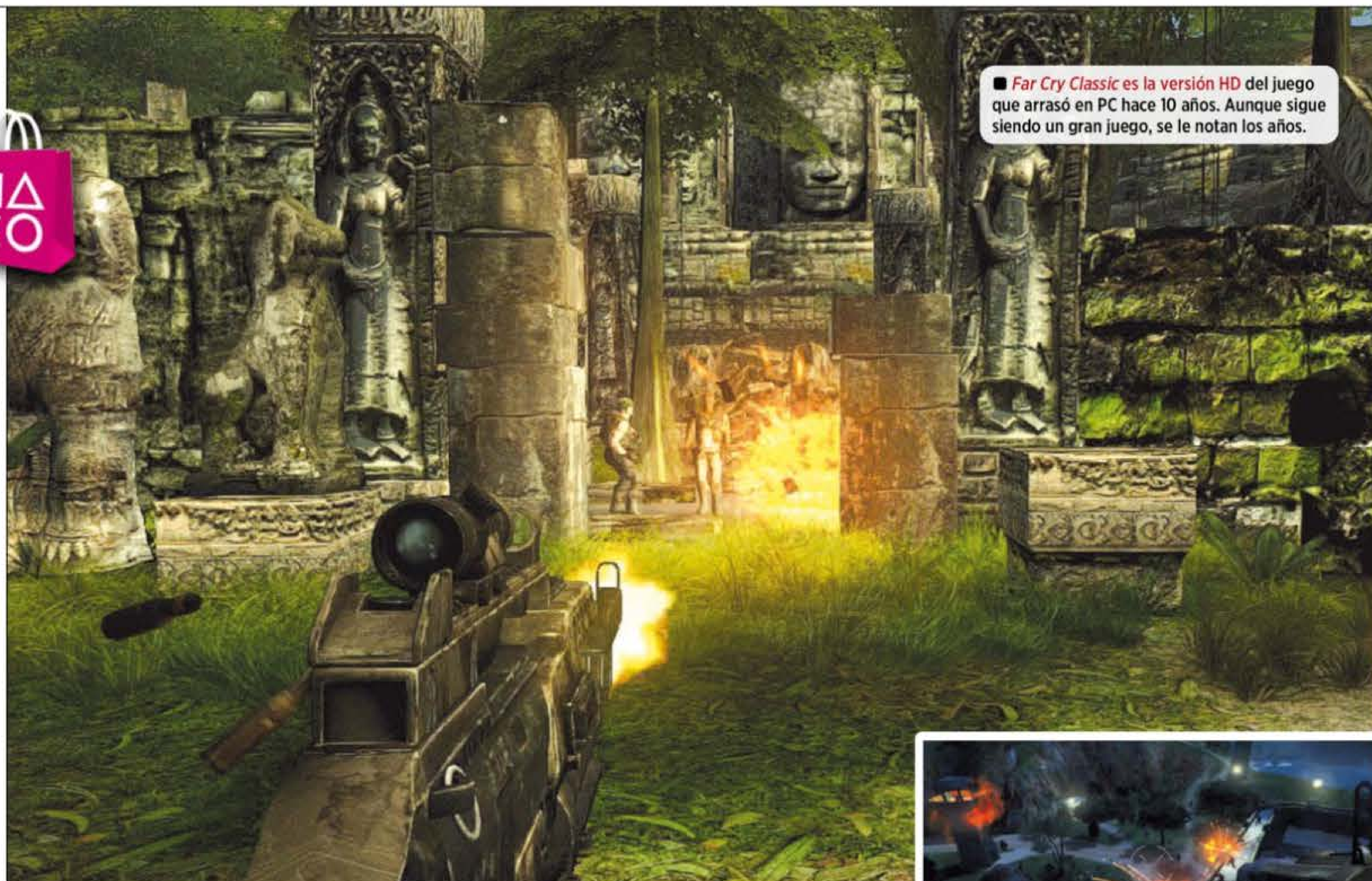
TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **NO**

RESOLUCIÓN **1080P**

far-cry.ubi.com/fc-portal/es-es/home/



■ *Far Cry Classic* es la versión HD del juego que arrasó en PC hace 10 años. Aunque sigue siendo un gran juego, se le notan los años.

TODA SAGA TIENE UN **COMIENZO**... AUNQUE NO FUERA EN PS3

Far Cry Classic

La primera entrega de *Far Cry*, lanzada en PC en 2004, llega ahora a PS3 gracias a esta adaptación en HD.

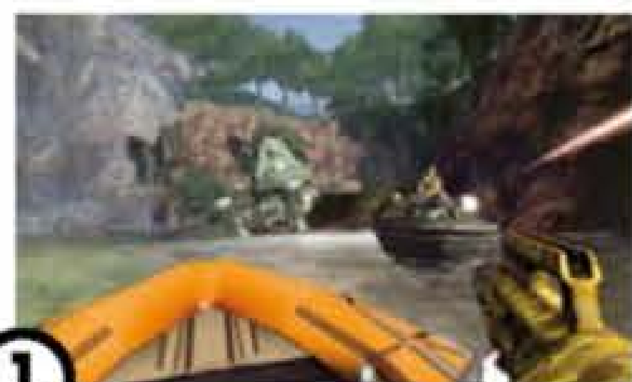
A mediados de febrero Ubisoft puso a la venta *Far Cry Expedición Salvaje*, un recopilatorio que incluye *Far Cry 2*, *Far Cry 3* y su expansión *Blood Dragon*, así como la joya de la corona, el primer *Far Cry* que nunca habíamos podido jugar en PS3 y que allá por 2004 revolucionó el género y fue considerado uno de los mejores shooters lanzados hasta la fecha. Por suerte para los que tengan el resto de juegos, *Far Cry Classic* puede descargarse del Store por separado y no sufráis los coleccionistas, porque en el recopilatorio (que cuesta 39,95 euros) también se incluye en formato digital, igual que *Far Cry 3 Blood Dragon*.

Pese a que *Far Cry* es un juego mítico, no esperéis una revolución, porque los 10 años que tiene el juego se notan en sus aspectos técnicos, aunque su desarrollo sigue siendo largo y divertido. A diferencia de *Far Cry 2* y *Far Cry 3*, que se desarrollan en un mundo totalmente abierto, el primer *Far Cry* presenta un sistema de misiones mucho más lineal, pero que también nos permite bastante libertad de acción, ya que la forma de cumplir los distintos objetivos dependerá únicamente de nuestra estrategia: diferentes rutas, pilotar vehículos, apostar por el sigilo o ir a lo Rambo... Además, las misiones son bastante variadas. Por desgracia, no todo es bueno. La IA es muy irregular (pasamos de momentos tontorrones a otros infernales) y el sistema de autoguardado falla en ocasiones, al activarse justo cuando estamos a punto de morir, lo que obliga a cargar un check point anterior. Además, el diseño de escenarios y modelos acusa la edad, se aprecian fallos gráficos, como texturas a baja resolución o que se cargan de golpe al acercarnos y notaremos alguna ralentización. Una auténtica pena que no se haya trabajado más la conversión y no se haya optimizado más para PS3, porque pese a todos estos fallos, *Far Cry* sigue siendo un shooter variado, divertido y con muchas horas de diversión. Y para los fans de la saga es la oportunidad de completar su colección.

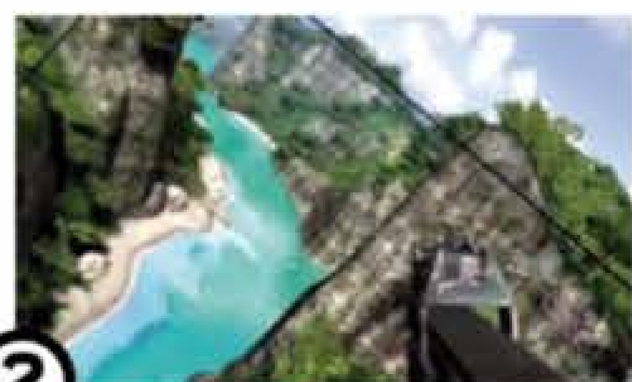


» TÚ ELIGES LA TÁCTICA

Aunque no ofrece un mundo abierto como los siguientes *Far Cry*, sí nos da una enorme libertad a la hora de afrontar las misiones. Podemos elegir cómo acercarnos al objetivo, si queremos entrar a lo bruto o emplear técnicas de sigilo, qué vehículo emplear... Es la miga del juego.



① POR MAR. Las variadas misiones a las que nos enfrenta la trama nos pondrán a los mandos de jeeps, lanchas...



② POR AIRE. Podemos pilotar un ala delta que nos vendrá muy bien para reconocer el terreno y viajar más rápido.



■ Este shooter subjetivo nos permite manejar un gran arsenal y hacerlo a nuestro aire: a lo bestia o con estrategia.



■ *Far Cry Classic* sólo está disponible como descarga. El recopilatorio *Expedición Salvaje* no lo incluye en físico.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Poder completar nuestra colección y disfrutar de un juego que nunca apareció en PS3.

» LO PEOR
Los fallos gráficos y los problemas de fluidez. Se nota que tiene 10 años.

65	**» GRÁFICOS** Más allá de que su arcaico diseño presenta fallos gráficos.
72	**» SONIDO** Apartado sonoro correcto, con buenos efectos y melodías.
73	**» DIVERSIÓN** Si sistema de juego sigue siendo divertido, aunque está superado.
75	**» DURACIÓN** Un juego largo que además permite rejugar las misiones.
NOTA 70	Un buen shooter que, pese a los años, sigue resultando divertido, aunque sólo los fans de la saga lo disfrutarán a tope.





Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
FALCOM
Editor:
NAMCO BANDAI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €


JUGADORES **1**


ONLINE/WIFI **NO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil
Panel táctil trasero

es.namcobandaigames.eu


Ys: Memories of Celceta es un RPG de acción que pertenece a una longeva serie rolera. Vimos otras entregas en PS2 y PSP.







ROL PORTÁTIL CON TODO EL **ENCANTO** DE LO CLÁSICO

Ys: Memories of Celceta

A interesantes propuestas exclusivas de Vita como *Toukiden* o *DanganRonpa* se une ahora este notable juego de rol.

Puede que no sea tan popular como los *Final Fantasy* o los *Tales of*, pero la serie *Ys* lleva en danza desde 1987, aunque no se haya prodigado mucho por occidente.

***Memories of Celceta* es una "reimaginación"** de la cuarta entrega que vuelve a presentarnos a Adol Christin, el protagonista habitual de los *Ys*, junto al que volveremos a realizar el típico "viaje del héroe" a través de un desarrollo bastante tópico, pero muy entretenido. Junto a otros personajes que iremos conociendo viajaremos por un enorme mapeado cumpliendo misiones principales y tareas secundarias, que nos reportarán experiencia, objetos y materia prima para mejorar a nuestros personajes y su equipo. En los combates, en tiempo real y repletos de posibilidades, podremos alternar entre los tres miembros de nuestro equipo son sólo pulsar un botón. Y gráficamente cumple, aunque no exprime el potencial de PS Vita. Su único defecto importante es que sale en inglés...



En este *Ys* también hay conversaciones en las que podremos elegir la respuesta. Por desgracia, en inglés.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Puro rol de acción dentro de los cánones más clásicos del género. Muy divertido.

» LO PEOR
No llega traducido al castellano y no acaba de explotar el potencial técnico de PS Vita.

73	**» GRÁFICOS** Cumple pero sin alardes. PS Vita puede dar mucho más de sí...
78	**» SONIDO** Épicas melodías de lo más típicas y (pocas) voces en inglés.
88	**» DIVERSIÓN** Sus combates y su enfoque clásico te cautivarán sin remedio.
89	**» DURACIÓN** Cerca de 30 horas en las que el ritmo de juego no decae.
NOTA 84	Un notable juego de rol de acción en cuyo enfoque clásico reside todo su encanto. Lástima que llegue en inglés.

» COMBATES DINÁMICOS Y REPLETOS DE **ACCIÓN**

Los combates de *Ys* son en tiempo real y están repletos de alternativas: ataques, movimientos evasivos, cambios de personaje, golpes especiales cuando se llena cierto medidor... Gustará a los roleros y también a los "menos fans" del rol.


1 TRES SON MULTITUD. Pulsando el botón triángulo cambiaremos de personaje.


2 ACCIÓN TOTAL. Esquiva, golpea y realiza ataques especiales cuando se llene el medidor.

El héroe pelirrojo Adol Christin es el protagonista habitual de la serie rolera *Ys*.





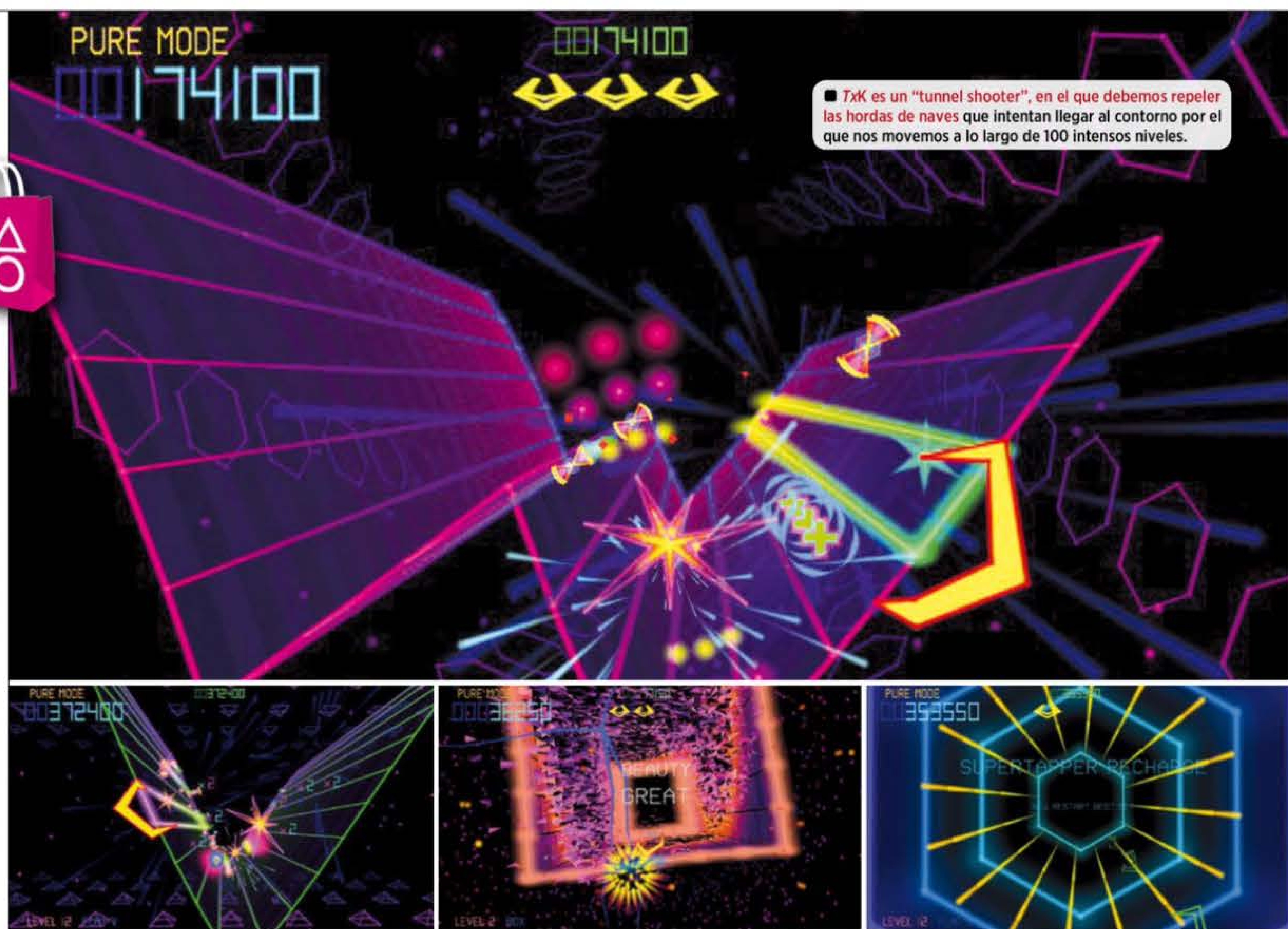
3

Género:
SHOOTER
Desarrollador:
LLAMASOFT
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
6,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **RÁNKING** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Acelerómetro

www.es.playstation.com



■ *TxK* es un "tunnel shooter", en el que debemos repeler las hordas de naves que intentan llegar al contorno por el que nos movemos a lo largo de 100 intensos niveles.

CUANDO LOS **CLÁSICOS** SE PONEN AL DÍA PARA PS VITA

TxK

TxK es un matamarcianos que te pegará a tu Vita como si no hubiera mañana gracias a su adictiva jugabilidad.

Puede que los "matamarcianos" ya no estén de moda, pero de cuando en cuando llegan excelentes exponentes del género que lo revitalizan con nuevas ideas, como este *TxK* de Jeff Minter, autor del recordado *Tempest*. De hecho, este *TxK* es una actualización de la clásica serie *Tempest* y mantiene todos sus elementos puestos al día según la tendencia "neo-retro", es decir, combinando la estética de los 80 (neones, vectores...) con, por ejemplo, una pegadiza música electrónica más o menos actual.

La mecánica es la de un "túnel shooter", en el que no hay scroll ni vertical ni horizontal, sino que nos movemos por el contorno de figuras geométricas formadas por vectores, desde un pentágono hasta una línea recta o una "W", todo desde una perspectiva cenital. Así, los segmentos que forman estas figuras son en realidad "carriles" por los que avanzan toda suerte de enemigos y proyectiles desde el fondo de la pantalla hacia nosotros, los cuales debemos destruir o esquivar. Una mecánica que se repite a lo largo de los 100 niveles de dificultad creciente que ofrece el juego. Y lo mejor es que este simple pero efectivo planteamiento se repite en sus tres modos de juego. En Pure Mode, empezamos desde el nivel 1 y debemos llegar lo más lejos posible, mientras que en Survival sólo contamos con 2 naves, no hay vidas extra y tampoco niveles bonus. Por último, el modo Classic nos permite empezar la partida desde el nivel que queramos con nuestro mejor resultado posible, lo que facilita en cierto modo ver los 100 niveles. Y es que, pese a su dificultad creciente, *TxK* no busca tampoco martirizarnos, aunque sí puede ser un martirio no ver los disparos de las naves enemigas entre el festín de explosiones, efectos y luces.

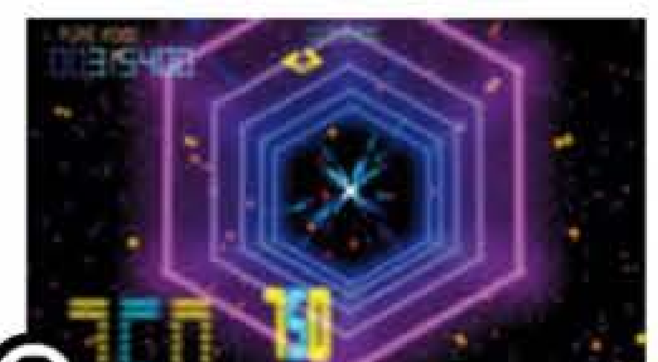
Por lo demás, el juego tiene una increíble capacidad para enganchar a poco que te atraiga el género. Su planteamiento es simple, sencillo y efectivo y el control responde a las mil maravillas, ya juegues con el stick o la cruceta. Un clásico "moderno" que cualquier fan debería probar.

» UN **SHOOTER** COMO DEBE SER

TxK cumple a rajatabla con todas las normas del género. Además de obligarnos a esquivar los disparos de los enemigos y acabar con ellos con nuestro arma principal, nos ofrece un sistema de Power ups, la clásica bomba que sólo puede usarse una vez por nivel, los bonus...



1 **POWER UPS. Los hay de todo tipo: mejoras de disparo, naves satélites que nos ayudan, nuevas habilidades como saltar...**



2 **BONUS. Entre nivel y nivel nos esperan niveles bonus que nos invitan a cruzar portales con el giroscopio de PS Vita.**



■ En ocasiones, la amalgama de efectos, partículas y explosiones impide ver los proyectiles enemigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Banda sonora, sencillez, capacidad para enganchar, estética ochentera, es rejugable...

» LO PEOR
A veces, tanta explosión y efecto, impide ver los proyectiles enemigos.

83	**» GRÁFICOS** Los 100 niveles mantienen una estética que recuerda a los 80.
83	**» SONIDO** Espectacular y pegadiza música electrónica y buenos efectos.
87	**» DIVERSIÓN** Engancha con su gran control y su efectivo y sencillo planteamiento.
84	**» DURACIÓN** Mínimo 6 horas, si no te picas con los ránkigs online y los récords.
NOTA 84	**Un clásico de los shooters puesto al día, con 100 niveles y un gran control. A poco que te guste el género, te atrapará.**

» MUNDO PSN

» LANZAMIENTO

SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

El juego de rol basado en la serie de **televisión South Park**, ya está a la venta en tiendas y también está disponible para descarga desde PS Store a un precio de **59,99€**. Otros recientes lanzamientos para PS3 en Blu-ray también disponibles para descarga son ***Atelier Escha & Logy Alchemists of the Dusk Sky*** *o* ***Pac-Man Aventuras Fantasmales***.



» LANZAMIENTO

MASTER REBOOT

Sumérgete en un mundo psicodélico y lleno de nostalgia, donde vivirán tus recuerdos para siempre, en esta **original aventura en primera persona** donde la muerte ya no es el final. Si te gustan los juegos de **terror psicológico**, puedes hacerte con el por sólo por **14,99€**.



» EXPANSIÓN

KILLZONE SHADOW FALL SE EXPANDE

En abril estará disponible el primer pack de expansión de *Killzone Shadow Fall*: el **Pack Insurgente**, que incluirá una nueva clase, tres talentos, tres armas y dos modos de juego nuevos. Además de nuevos coleccionables online y un pack de personalización. El **Pack Insurgente costará 9,99 euros**, aunque si compraste el Pase de Temporada no te costará nada. Además ya están disponibles 2 nuevos mapas multijugador gratis.

» ANUNCIO

EL BEAT'EM UP MÁS TEATRAL

Mediatonic va a lanzar en **PS4 y PS Vita un original beat'em up llamado *Foul Play***. Lo más original es que el protagonista, el demonólogo Dashforth, recrea sus aventuras en el escenario, y **nuestra barra de vida será un aplausómetro**: cuantos más y mejores combos encadenemos más contenido estará el público y más vida tendremos. *Foul Play* tendrá modo cooperativo para 2 jugadores y, lo mejor, **será cross-buy**.



Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS3 | GRATIS | ACCIÓN | CAPCOM | CASTELLANO | 1 JUGADOR | 3,8 GB | +16 AÑOS

Strider

Pásate ya el primer nivel del legendario arcade de scroll lateral, el mismo que nos lo hizo pasar en grande a muchos en las recreativas de Capcom. En esta demo para PS3 nos familiarizaremos con los controles de nuestro héroe y conoceremos lo que es derrotar a un enemigo final de los de la vieja escuela.

PS3 | GRATIS | AVENTURA | WARNER BROS | 1 JUGADOR | 569MB

La LEGO Película

En esta demo podremos comprobar lo incombustible del universo Lego, mientras intentamos frustrar los planes de Mega Malo. Nos haremos una idea de lo que puede dar de sí una aventura en la que podemos encarnar hasta a 90 personajes, como Batman, Superman o Gandalf entre muchos otros.

PS3 | GRATIS | ARCADE | NAMCO BANDAI | CAST. | 1 JUG.

Pac-Man Museum

En esta demo podremos jugar la versión Championship del arcade más famoso de todos los tiempos. En *Pac Man Museum* podrás jugar hasta diez versiones distintas del clásico de Namco. Esta demo nos permitirá también subir nuestras mejores puntuaciones a las tablas de records mundiales.

» OTROS **CONTENIDOS DESTACADOS** EN PS STORE



TEMAS. Viste el fondo e iconos de escritorio con el universo del exitoso título de Konami, Castlevania Lords of shadow 2. Por sólo 0,99 €.



COMPLEMENTO GRATUITO. Disfrázate en *Saints Row IV* de Chulo Espacial o Repartidora de Freckie Birch's con este complemento.



MESAS FÚTBOL. *Zen Pinball 2* ya dispone de las mesas de Real Madrid y FC Barcelona, entre otros clubes europeos, por 2,99€. cada una.

Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

BATTLEFIELD 4

Second Assault

PS3 | 14,99 | SHOOT'EM UP | EA | CASTELLANO | 1 JUGADOR



Ya tenemos nuevo material disponible para *Battlefield 4*, esta vez con nada menos que cuatro mapas adicionales, aderezados con la potencia del genial motor Frostbite 3. Los escenarios postnucleares parisinos sacarán todo el partido al motor gráfico, permitiéndonos reventar techos o explorar túneles inundados. Tanto en la operación Firestorm como en el Golfo de Omán, podremos sabotear refinerías y enfrentarnos a tormentas de arena.

PS3 | 4,99 € | AVENTURA | SQUARE ENIX | 28,6 MB



THIEF

Lo prohibido

No se ha hecho esperar el material extra para la nueva aventura de Square Enix. En esta expansión, podremos adentrarnos en una nueva instalación, repleta de secretos que debemos recoger antes de ser apresados por misteriosos entes. Son tres los modos a los que podremos jugar, Encadenar y ganar, Cacería de botín especial y Encadenar y ganar limitado. Todos con el mismo fin, hacerse con el mayor botín posible.

EARTH DEFENSE FORCE 2025

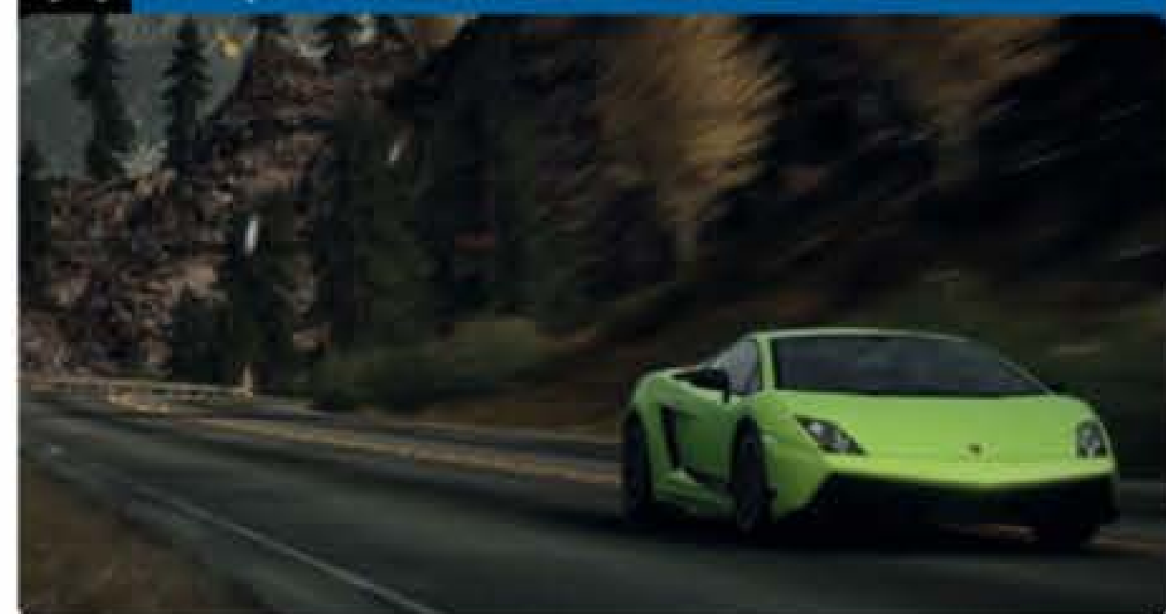
Paquete misiones 2

PS3 | 8,99 € | ACCIÓN | 1-4 JUGADORES | 22,6 MB



Mantente al pie del cañón y defiende la Tierra de todo tipo criaturas gigantes con este nuevo paquete de misiones, que trae 20 nuevos desafíos en forma de niveles. Estos nuevos niveles son ideales para los más experimentados en las artes "exterminatorias", ya que su nivel de dificultad es similar al que podríamos encontrarnos al final del juego original. Empieza ya a sacar partido a *Earth Defense* con estos nuevos retos.

PS3 | 5,99 | CARRERAS | EA | CASTELLANO | 1 JUGADOR



NFS RIVALS

Prototipos Lamborghini

Quema caucho como si no hubiera un mañana con esta colección de prototipos para pilotos y policías, disfruta de monumentos como el Lamborghini Gallardo LP 570-4 Super Trofeo o el Lamborghini Miura Concept.

PS3 | 7,99 | MUSICAL | UBISOFT | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES



ROCKSMITH 2014

Boston Song Pack

Toca los temas de uno de los grupos de rock más famosos de todos los tiempos, himnos como 'Hitch A Ride' 'Don't Look Back' 'Foreplay / Long Time' sonarán como el original con tu propia guitarra eléctrica.



PlayStation®Plus

Si eres suscriptor de PS Plus consigue tu colección de juegos instantánea. Los mejores juegos para PS4, PS3 y PS Vita sin coste adicional.

MARZO

+ JUEGOS PS4

- Dead Nation Apocalypse Edition



+ JUEGOS PS3

- BioShock Infinite



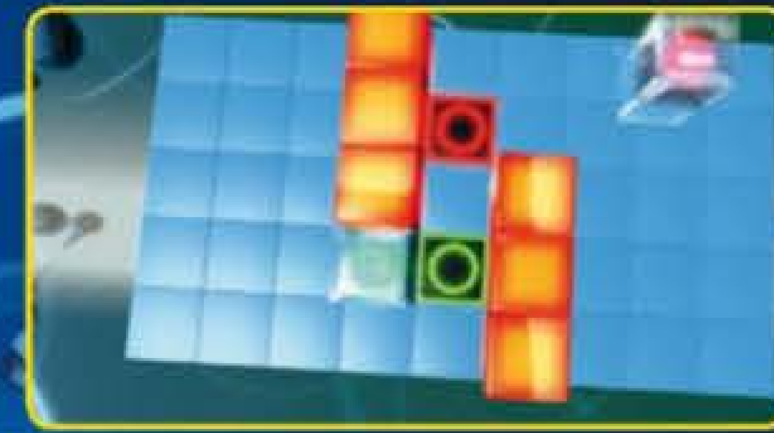
- Borderlands 2
- Brothers: A tale of two sons
- Dead Nation
- Tomb Raider



- Uncharted 3: la traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

- PixelJunk Monsters Ultimate
- Smart As



- Uncharted: el Abismo de Oro

CONSIGUE COCHES RÁPIDAMENTE CON AYUDA DE **PS STORE**

EL GARAJE DE TUS SUEÑOS EN GRAN TURISMO 6



Si te apetece completar tu garaje lo antes posible, a lo mejor te apetece invertir en PS Store: avanzar en *GT6* será mucho más fácil.

Gran Turismo 6 te ofrece la posibilidad de pilotar cerca de 1.200 coches (más los que aún están por llegar), todos reales y todos con características únicas que logran que el juego sea una delicia para los amantes del mundo del motor. Conseguir que todos estos vehículos terminen luciendo en tu garaje personal es cuestión de tiempo. Compitiendo, ganando carreras y completando desafíos conseguirás los créditos suficientes para ir comprando nuevos coches. Incluso podrás obtener algunos como premio al obtener buenos resultados. Ahora, si eres de los impacientes que no quieren repetir carreras una y otra vez y quieres pilotar desde ya el coche de sus sueños, tienes otra alternativa. Invirtiendo un poco de dinero extra podrás comprar packs de créditos con los que podrás adquirir nuevos coches o tunearlos para completar tu garaje de ensueño. Actualmente hay disponibles 4 opciones. Existen packs de 500.000, 1 millón, 2 millones y medio y 7 millones de créditos. Podrás comprar estos packs directamente desde el menú principal de *Gran Turismo 6*, desde PS Store o físicamente, gracias a las tarjetas de prepago que pueden encontrarse en tiendas de videojuegos especializadas.
Las tarjetas físicas tienen la ventaja de que no es necesario introducir los datos de tu tarjeta de crédito en PS Store y además pueden regalarse. Los precios de estos complementos van desde los 5 euros para los 500.000 créditos a los 50 euros si vas a por todas y quieres 7 millones para no privarte de nada.



¿Qué puedes comprar con... 500.000 cr?

Si lo que quieres es un empujoncito para ir mejorando tu garaje y tener más fácil acceder a nuevas competiciones, con 500.000 créditos puedes comprar una buena selección de coches de todas las categorías con los que podrás superar sin problemas los primeros retos del juego. Aquí tienes un ejemplo.


Aston Martin Vantage V12 '10
217.350 cr


Ford Focus ST 2013
24.500 cr


Fiat 500 R'72
15.700 cr


R8 Gordini '66
50.000 cr


Renault Megane Trophy '11
100.000 cr


Lancer Evolution X GSR PP '07
42.400 cr


Shelby GT350' 65
50.000 cr



¿Qué puedes comprar con... 1.000.000 cr?

Con 1 millón de créditos en tu monedero virtual tu garaje podría convertirse en la envidia de más de un coleccionista. Deportivos de ensueño, bestias del rally, clásicos inmortales y hasta prototipos podrían ser tuyos.



Pontiac Firebird Trans Am '78
30.000 cr



BMW 135i Coupé '07
64.300 cr



Gran Turismo 350Z RS
70.000 cr



Ford GT '06
149.880 cr



McLaren MP4-12C '10
225.000 cr



Subaru IMPREZA Sedan WRX STI Rally Car '05
188.000 cr



Toyota ALTEZZA Touring Car
75.000 cr



Chevrolet Corvette Coupé (C2) '63
84.890 cr



KTM X-Bow R'12
100.000 cr



¿Qué puedes comprar con... 2.500.000 cr?

Con una cifra tan importante como 2.500.000 créditos podrías optar por comprar muchísimos coches de gama media o unos cuantos de los modelos más espectaculares disponibles en los concesionarios de *GT6*. Nosotros te proponemos una mezcla de las dos opciones: coches de capricho y otros que necesitarás en los retos más complicados.


2013 Kyle Busch #18 Toyota Camry
500.000 cr


Lamborghini Aventador LP 700-4 '11
400.000 cr


Lexus Weds Sport IS350 '08
500.000 cr


Mini Cooper S '11
30.300 cr


Seat Ibiza Cupra '04
24.980 cr



¿Qué puedes comprar con... 7.000.000 cr?

Ni te imaginas todo lo que puedes meter en tu garaje con 7 millones... ¿100 coches, 200? Seguramente incluso más, pero nosotros hemos optado por elegir los más potentes y pintones para que ser la envidia de todo el que compita contigo en cualquier evento online. ¡Te encantará enseñarle el garaje a tus amigos!


Peugeot 908 HDi FAP - Team Oreca Matmut '10
1.900.000 cr


Ferrari California '08
236.000 cr


Maserati Gran Turismo S '08
166.500 cr


Pagani Zonda C125 '00
217.350 cr


TommyKaira ZZII '00
60.000 cr


Gran Turismo Red Bull X2014 Junior
200.000 cr


Delorean S2 '04
525.000 cr


Chevrolet Corvette StingGray Race Concept '59
217.350 cr


Alfa Romeo 8C Competizione '08
220.000 cr


Chevrolet Camaro SS '10
35.000 cr


AEM S2000
100.000 cr


BMW Z4 GT3 '11
350.000 cr


Volkswagen Scirocco GT24
420.000 cr


Renault Sport Clio V6 Trophy 24V '00
115.000 cr


Mazda MX-5 Miata V-Special Type II
24.000 cr


Lamborghini Diablo GT '00
300.000 cr


Ford GT '05
149.880 cr


Jaguar XKR-S '11
175.000 cr


Plymouth Superbird '70
42.440 cr


Shelby Cobra 427 '66
530.550 cr


Citroën C4 WRC '08
850.000 cr


Mercedes SLR McLaren '09
598.500 cr


Ruf 3400 '00
77.730 cr


Volkswagen Golf GTi '76
15.000 cr

Cómo comprar créditos en GT6

EN FORMATO FÍSICO.

Puedes comprar tarjetas físicas entiendas de videojuegos especializadas y te permiten comprar en PS Store sin usar tus datos bancarios. Las tarjetas son de la misma cantidad de créditos que puedes comprar directamente en PS Store: 5 €, 10 €, 20 € y 50 €.

Puedes canjear las tarjetas desde el menú "Mi Mundo" del juego. Abajo a la izquierda verás la opción "Tienda GT". Entra en la opción "Introducir Código", teclea el código de tu tarjeta y listo.



También puedes canjear el código en PS Store. Para ello, sin arrancar el juego, accede a la Tienda desde el menú principal de tu consola elige la opción "Canjear códigos" e introduce el código de la tarjeta prepago. Acepta la transacción. Cuando arranques el juego aparecerá un mensaje de regalo recibido y empezarán a sumarse los créditos comprados.

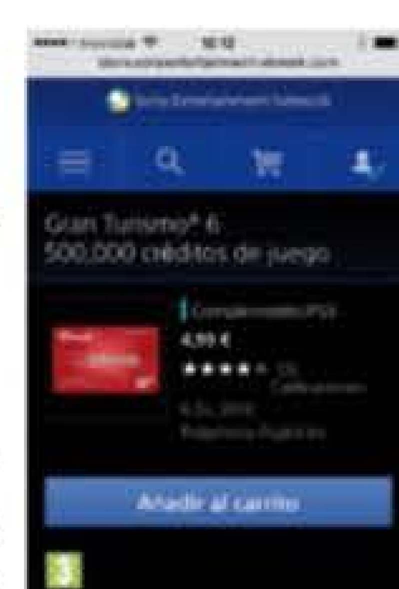


EN FORMATO DIGITAL.

Si quieres tus créditos ya, sin esperar, puedes comprarlos directamente desde el juego. Accede a "Tienda GT" y pincha en créditos para ver las 4 opciones. Elige la cantidad de cr. que quieres comprar y se descontarán de tu monedero o se cargarán a tu tarjeta de crédito.



También puedes realizar la comprar directamente en PS Store, desde la consola, el navegador de tu ordenador o mediante el App PlayStation utilizando un smartphone o tableta. Simplemente haz una búsqueda por *Gran Turismo 6*, selecciona los complementos y elige qué packs de créditos quieres comprar.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Jodie se queda sola

Jugando a *Beyond*, ¿en qué misión se decide si muere Ryan?

@ Diego Lijoi

Para todos aquellos que no hayan jugado todavía a *Beyond*, no sigáis leyendo, porque esto puede considerarse un spoiler. Ahí va: dependiendo del rumbo de la conversación entre Nathan y Jodie, puede que intente dispararte Si te dispara, Ryan se sacrificará para salvarte y morirá.



Beyond tiene múltiples finales, llegar a descubrirlos todos es una de las gracias de esta aventura.

Compartir "pluses"

Si me hiciera una segunda cuenta de PSN y pagara el servicio PS Plus, ¿podría jugar a los juegos que ya tengo en mi cuenta actual con PS Plus?

@ Daniel Diana

Cada cuenta tendría su propio catálogo de juegos en PS Plus y no hay modo de fusionarlos, así que muchos de los juegos que tienes en Plus en la cuenta más antigua y que ya no están disponibles para nuevos suscriptores no podrán descargarse con la segunda cuenta. Eso sí, nada te impide mantener la suscripción PS Plus en tu cuenta antigua, descargar los juegos con ella y luego iniciar sesión con tu segunda cuenta para jugarlos, pero no podrías usar el almacenamiento en la nube y esto no sirve para PS Vita, que sólo admite una cuenta.

Tomos de conocimiento

¿Es cierto que van a sacar de nuevo una guía doble oficial de *FFX y FFX-2*, dónde se podría comprar?

@ Juan Moreno

En la aplicación Playmanía Guías y Trucos (disponible en Android e iOS) tienes publicadas nuestras dos guías para esos dos juegos, a 0,89€ cada una. En Marzo se ponen a la venta los remakes en HD de ambos juegos, y son el complemento perfecto para que no se te escape nada.



Estas guías tienen más de 100 páginas. No son oficiales, pero...



La versión para PSP del original *Fat Princess* es compatible con PS Vita. Por desgracia, este *Fistfull of Cake* no está disponible en el Store europeo.

Con ganas de dulce

Me gustaría saber si *Fat Princess: Fistful of Cake* saldrá en PS Vita o si la versión digital de PSP es compatible con ella.

@ Carlos Mordillo

Fistful of Cake no está a la venta en el Store europeo pero sí en el americano, donde se confirma su compatibilidad con PS Vita. Dado que el juego está publicado por la propia Sony, no debería haber tantos impedimentos para que apareciese en formato digital en Europa, pero sólo podemos especular por el motivo que lo impide.

Zambullida en la portátil

Hola playmaníacos, me atrae mucho *Rain*. ¿Sabéis si saldrá para PS Vita?

@ José García

Este original y sorprendente juego descargable, ambientado con la lluvia como elemento protagonista, se puso a la venta en PS Store en octubre de 2013 y sólo para PS3. En ningún momento se dijo que pudiera haber planes de trasladarlo a PS Vita. La verdad, no nos parece muy probable que ocurra, aunque cosas más raras y más difíciles se han visto.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Seguirá la historia de *Assassin's Creed* en PS3?

He leído que Ubisoft prepara un *Assassin's Creed* sólo para PS4. ¿Esto significa que esta saga no concluirá en mi vieja PS3? No me gustaría tener que soltar 400€ para acabar una historia.

@ Carlos Mordillo

Todavía no se han confirmado las consolas para las que saldrá el nuevo *Assassin's Creed*. Lo lógico es que los desarrolladores quieran aprovechar la potencia de las nuevas consolas para lanzar juegos más grandes y más impresionantes. Por otro lado, lanzar un juego en exclusiva para la consola que acaba de salir es arriesgarse a perder ventas: hay más PS3 en el mercado que PS4. El término medio es lanzar el juego en ambas plataformas... Eso sí, una teórica versión para PS3 de Assassin's Creed V seguramente será inferior al juego de PS4. De todos modos, prepárate, por que aunque *ACV* salga en PS3 lo más probable es que *ACVI* sólo salga en PS4. Si la saga continúa y quieres seguir enganchado a ella, cuenta con que tendrás que cambiar de consola, como ha sido siempre con otras sagas de éxito...



Las sagas que duran en el tiempo suelen saltar de generación, sobre todo sin son tan exitosas como *Assassin's...*



Los vehículos que compres en *GTA V*, como el tanque Rhino, volverán a aparecer en tu garaje aunque los destruyas. En tanque aparece, concretamente, en tu hangar personal del aeropuerto, siempre que también lo hayas comprado, claro.

» PRE… CORT… RESP…TAS BREV…

¿Saldrá *Battlefront* en PS3?

@ Carlos Mordillo

El juego sólo está anunciado para PS4 y llegará en 2015. Es probable que DICE prefiera no desviar recursos trabajando en la versión de PS3, ojalá nos llevemos una sorpresa.

¿Merece la pena *WRC 4*?

@Isabel Hens

Sin añadir grandes novedades respecto a entregas anteriores, es un digno sucesor de la saga en PS3 y PS Vita. Si eres fan del campeonato de rallies, no te decepcionará.

¿Tiene *Dustforce* algún modo multijugador?

@ Manu

Este original título de limpiadores sólo es para 1 jugador, aunque parte de la gracia pasa por comparar tiempos y notas con los de otros jugadores en los marcadores.

¿Saldrá *Broken Age* en PS3?

@ Eduardo

La aventura de Double Fine sólo ha lanzado su primer episodio en PC, sería genial que cuando la completen se decidan a llevarlo a alguna consola de Sony.

¿Dónde dejé el tanque?

He comprado un tanque Rhino en *GTA V* con Franklin, pero no sé donde se ha guardado. ¿Me podéis ayudar?

@ José Rodríguez

Una vez que hayas comprado el Rhino, el tanque debería aparecer en tu hangar personal del aeropuerto, que también tienes que comprar. Por supuesto, si consigues destruir el tanque este volverá a aparecer, ya que es un vehículo que has pagado.

Ramas que llegan lejos

¿Tiene que ver algo el árbol Yggdrasil de *Final Fantasy XIII Lightning Returns* con el Digimon Yggdrasil?

@ Antonio

En la mitología nórdica Yggdrasil es el nombre de un gigantesco árbol, que conecta todo el universo con sus ramas y raíces. El personaje de Digimon, y el árbol de *FFXIII* parecen haberse inspirado en la idea original y haberla adaptado a sus respectivos mundos, pero más allá de eso no tienen otra relación.

El regreso de los dinos

Hola Playmanía, me gustaría saber si es verdad lo que se dice de que van a reiniciar la saga Dino Crisis.

@ David Alcántara

Los rumores que han reavivado esta teoría provienen de la revista oficial inglesa de Xbox, que ha dejado caer que Capcom podría estar trabajado en un nuevo *Dino Crisis* para consolas next-gen, que se anunciaría este año. Lo cierto es que no son más que rumores y que llevan sonando desde que se lanzó en 2003 la última entrega, *Dino Crisis 3* que fue exclusiva de Xbox.

President Dovahkiin

¿Qué juego me recomiendan, *Saints Row 4* o *Skyrim*?

@ Rocco D'Andrilli

No podías haber elegido una pareja más dispar... Los dos ofrecen mucha libertad y una cantidad descomunal de contenido. Donde radican las diferencias es en la ambientación y en el tono: *SR4* no podría ser más loco, se desarrolla en su ciudad más o menos contemporánea y es acción en tercera persona. *Skyrim* presenta un mundo de fantasía épica medieval mucho más serio. No nos parece que sea justo compararlos, porque satisfacen intereses bastante distintos en el jugador aunque ambos sean juegos de mundo abierto. Nuestro consejo es que pruebes los dos. *Skyrim* está en serie Essentials por 19,95 euros y *Saints Row IV* se vende ahora por 29,95.



Si buscas un juego de mundo abierto loco y descacharrante, *Saints Row IV* es tu opción. Si quieres algo más serio, *Skyrim* te atrapará durante meses...

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué opináis de los servicios de video y TV a los que podemos acceder con PS4?



Funciona muy bien

Juan Luis Sánchez

"Pues lo he probado después de leer el reportaje y me ha gustado, en especial TotalChannel, porque tengo los canales donde echan mis series favoritas y puedo grabar. Eso sí, he tenido que enchufar la consola a internet por cable..."

Nada está de más

Jordi Llorens Trilles

"Creo que no están de más, pero lo que realmente queremos es jugar... y si puede ser a cosas que sean diferentes a la anterior generación. Para jugar a lo mismo, pero más bonito, ya me quedo con la PS3."

Prefiero un videoclub

Marcos De Jesús Calvo

"La calidad no es muy buena a mi parecer y demasiado caro. En pelis, prefiero ir al videoclub a pillarme una en Bluray que se ve mejor y más barato."

Tienen que pulirlo más

Karim Mohamed Rachidi Galarzo

"Bastante útil la verdad, pero aún se puede pulir más y dar un servicio más rápido y mejor."

Está bien, pero ¿y los juegos?

Agustín Pérez López

"¡¡¡Me gusta !!!! Pero también creo que porque la consola ofrezca este tipo de servicios no deberían descuidar los juegos y ahora mismo el catálogo de PS4 lo han descuidado. "

A PS4 le faltan juegos

Elena Serrano

"Me parece que se han centrado demasiado en las funciones sociales y demás, que en ofrecer un buen catálogo de juegos a su salida y primeros meses."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué es lo que más te gusta de PlayStation Plus? ¿Añadirías algo?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Sacarán *The Sly Trilogy* en versión Essentials, que está descatalogado?

@ Jofaidita

No lo sabemos, así que tu mejor opción es probablemente descargarlo del Store. A 19,90€ nos parece una gran compra.

¿Cuándo habrá más juegos de PSone para poder jugarlos en PS Vita?

@ Oscar Castan

No lo sabemos, parece que aparte de los problemas técnicos, los de licencias son los que más dificultan relanzar los clásicos de PSone. Ojalá esas dificultades se superen poco a poco.

¿Puedo conectar el mando de PS3 a un enchufe USB como el de los cargadores de móviles?

@ David López

Con los DualShock 3 normalmente no funciona, pero con los DualShock de PS4 la mayoría de cargadores de móvil USB o micro USB que hemos probado sí han funcionado. Si no puedes conectarlo a tu PS3, usa un USB del ordenador.

Se supone que con PS4 puedo comprar en el Store desde mi teléfono móvil, ¿cómo lo hago?

@ Javier Andrade

Es muy sencillo, sólo tienes que descargarte el App PlayStation de la tienda correspondiente (Android o Apple). Inicia la aplicación con los datos de tu cuenta PSN y ya podrás navegar por el Store para comprar lo que quieras. Con la consola en modo espera la descarga empezará automáticamente en PS4.

Maestro de ladrones

¿Podéis contarme algo más de *Thief*?

@ Tania Rodríguez

El juego es un reboot de una serie de PC que comenzó en 1998 y que fue muy popular por ofrecer unas mecánicas de juego sigiloso muy cuidadas y una ambientación medieval con elementos industriales. El juego salió a la venta a finales de Febrero en y busca mantener el estilo de la saga original, pero añadiendo gráficos y elementos de juego más actuales.



■ *Thief* en PS4 es un gran juego de infiltración y sigilo, con una gran ambientación y absorbente desarrollo.

Conectar Vita al ordenador

Estoy intentando pasar mis juegos y capturas de pantalla al PC mediante el cable USB, pero el PS no me reconoce la consola, aunque arranco la aplicación Gestor de contenido en PS Vita ¿Qué puedo hacer?

@ Francisco Lucientes

Conectar la consola con USB al PC no te garantiza la conexión directa como con otros dispositivos. Para poder pasar tus juegos y otros contenidos a un PC debes descargar para el PC la aplicación Gestor de Contenidos (http://cma.dl.playstation.net/cma/). Toda la comunicación entre la consola y el ordenador se hace mediante este programa. Incluso aunque sólo quieras transferir fotos. Una vez instalado, conecta la consola al PC mediante el cable USB. El PC debe estar conectado a internet. Cuando en el PC aparezca el mensaje: "Se ha conectado el sistema PS Vita", arranca la aplicación de Gestor de contenido en PS Vita y podrás copiar a tu PC los contenidos de PS Vita y viceversa.



■ PS Vita se comunica con un PC mediante la aplicación Gestor de Contenidos que debes instalar en el PC.

Especular con un cambio

¿Son ciertos los rumores de que el nuevo modelo de PS4 vendrá con mayor capacidad de disco duro, mejor CPU y GPU?

@ Flavius Stan

Cuando se diseña una consola, el plan suele ser no alterar sus características ni su rendimiento, precisamente para asegurar la compatibilidad con sus juegos. Dudamos muchísimo que en Sony vayan a decidir cambiar algún aspecto fundamental como la potencia de sus procesadores, o la cantidad de RAM durante los años que PS4 esté a la venta. Esto no quiere decir que no pueda haber rediseños, versiones Slim o con mayor disco duro, pero es muy improbable que cambie su potencia general, ya que esto provocaría que no todos los juegos fueran compatibles con todas las consolas.

Explorando los orígenes

¿Sabéis cuando sacarán el nuevo DLC de *Batman Arkham Origins*?

@ Izan Baltasar

Además de un pack de suministros para el online, el pack Iniciación es el último en aparecer, pero está previsto que aparezca un nuevo DLC del modo historia, pero no sabemos cuándo estará listo.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Uso a distancia y cuenta PSN

Tengo una PS Vita y una PS4 y quiero utilizar el uso a distancia. Cuando pongo el código de confirmación en mi PS Vita pone que ese código pertenece a otra cuenta. ¿Hay alguna forma de cambiar de usuario de PSN sin tener otra tarjeta de memoria o de conectar las consolas sin tener la misma cuenta en las dos? Quiero utilizar las partidas de mi cuenta principal y no poner la de PS Vita.

@ Miguel Guerrero

Para utilizar el uso a distancia es necesario configurar la misma cuenta de PSN en las dos consolas y lo ideal es que lo tengas así. Por ejemplo, si eres suscriptor de PS Plus podrías descargar juegos gratis para tu PS Vita, cosa que no puedes hacer si tiene una cuenta PSN diferente. Nuestro consejo es que formatees PS Vita y la asocies a tu cuenta principal.

Arrasando con todo

¿Si formateo mi PS Vita perderé las partidas guardadas?

@ Miguel

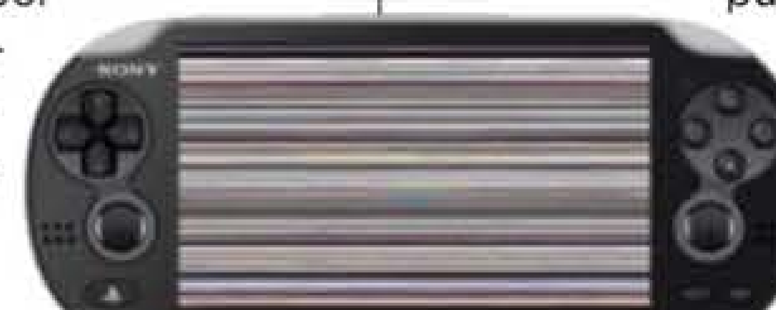
Si formateas la tarjeta perderás todos los datos que hay en ella. En este caso, una opción que tienes es hacer una copia de seguridad de todo su contenido utilizando el Gestor de Contenido de PS Vita y conectándola por USB a tu PS3 o PC (en ese caso necesitarás instalar una aplicación). La otra opción es hacer una copia de las partidas al almacenamiento en la nube de PS Plus si es que eres suscriptor, para esto sólo necesitarás tener conectada la consola a internet por WiFi y seleccionar el icono de Plus desde la pantalla LiveArea (la que se cierra como una página) de cada juego.

Buscando hermanos de armas

En *Battlefield 4* de PS4 no encuentro ningún servidor, ¿alguna sugerencia?

@ Artur Seitkaliyev

Si tu PS4 se conecta a internet sin problemas, los servidores deberían aparecer en la lista directamente, salvo que tengas una conexión que esté restringiendo el acceso por algún motivo. Haz la prueba de conexión que está en Ajustes/Red. Si en NAT aparece Tipo 3 nosotros te recomendamos activar el protocolo Universal Plug and Play (UPnP) en el router para que la consola pueda encargarse de gestionar directamente con el router los puertos necesarios para conectar, o asignarle una IP fija a tu PS4 y activar la opción DMZ host para esa dirección.



■ Cuando formateas la tarjeta de PS Vita se pierden todos los datos, partidas incluidas.



■ *Assassin's Creed Freedom Cry* es un juego independiente, que puede descargarse y jugarse en PS3 y PS4 sin necesidad de tener una copia de *Assassin's Creed IV*. Ya está disponible en PlayStation Store por 15 euros.

Juego Plus expirado

Hoy he ido a jugar a *Assassin's Creed III*, que descargué con mi primera suscripción a PS Plus. Cuando me caducó me he vuelto a suscribir, y me dice que ha expirado. ¿Tengo que volver a descargar el juego?

@ Ricky Tomé

Dado que para descargarlo vas a tener que iniciar sesión en PSN de todos modos, prueba conectarte y sobre el icono del juego pulsa Triángulo. Abajo (tendrás que desplazarte) hay dos campos que indican la fecha de expiración y el tiempo restante, pero mientras mantengas tu suscripción Plus no deberían de agotarse nunca, y deberías de poder jugar sin volver a descargar el juego completo. Ojo, si la segunda suscripción no la hiciste con la hiciste con la misma cuenta PSN, la descarga de *ACIII* no te funcionará.

Descargas de PSone en PS4

¿Podré descargar en el futuro los juegos de PSone que ya he comprado en el Store en mi PS4?

@ José Miguel González

Ahora mismo no, desde juego. En un futuro Sony podría poner en PS Store versiones para PS4 de esos clásicos y podría habilitar algún tipo de cross-buy, pero no hay nada seguro. Además, recuerda que Sony va a poner en marcha PS Now, un sistema para jugar a juegos clásicos en streaming, lo que podría dificultar todo este proceso, que implica reprogramar los juegos clásicos... En fin, que la cosa está difícil, aunque no perdemos la esperanza. De momento, disfruta de tus clásicos en PS3...

Con libertad para jugar

¿Qué precio tiene el DLC *Freedom Cry*? ¿Necesito tener *Assassin's Creed IV* para poder jugarlo?

@ Mario Gavira

La aventura de Adewale ha aparecido como un juego aparte en PS3 y PS4, no es necesario tener una copia de *ACIV* para jugarlo. El precio es de 14,99€, y ya está a la venta. Si accedes al Store desde PS4 también hemos visto una versión como complemento del juego, que vale más barato, 9,99€, claro que esta versión sí necesita una copia de *ACIV* para funcionar.

Otra cacería de bichos

He visto que *Monster Hunter Frontier G* sólo está a la venta en Japón, ¿sabéis si llegará a España?

@ Iván Domínguez

El juego salió en PS3 el año pasado y se espera una versión para PS Vita en este mismo año, pero por ahora Capcom no ha confirmado si el juego estará disponible fuera de Japón. Es verdad que *Monster Hunter* es mucho menos popular en Europa y USA que en Japón, pero a nuestro modo de ver eso se puede solucionar atendiendo y buscando aumentar la demanda que existe en esos mercados, no ignorándola. En fin, que no parece fácil que salga.



■ El Monster Hunter para PS3 sólo ha salido a la venta en Japón.

PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Sabéis si saldrá una edición GOTY de *The Last of Us*?

@ Andrés F

Por el momento no está anunciada, pero es razonable pensar que en el futuro acabe saliendo, incluyendo al menos lo mismo que el pack de juego+pase de temporada que ya hay en el Store por 74,99. Sí, ojalá el precio sea más bajo.

¿Cuándo estará disponible el modo B-Spec en *Gran Turismo 6*?

@ Mario Gavira

Se anunció que aparecería en una actualización futura, pero igual que el editor de circuitos o el contenido inspirado en Ayrton Senna, no sabemos en qué fecha lo hará.

¿Se sabe algo sobre el nuevo *Uncharted*?

@ Paco Pepe

Pues de momento nada de nada. Después de aquél escueto vídeo de anuncio Sony no ha vuelto a soltar prenda...

DESAFIANDO TU **HABILIDAD,** TU INTELIGENCIA... Y TU PACIENCIA

LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES DE PLAYSTATION

Como habéis podido ver en el análisis, *Dark Souls II* es un juego difícil, muy difícil. Pero no es el único. En la historia de PlayStation hubo muchos títulos que nos sacaron de nuestras casillas por su elevada dificultad. Aquí tenéis algunos ejemplos. Si te has acabado todos ellos, te has ganado todo nuestro respeto y admiración.

PS One

En PSone tuvimos que lidiar con complejos plataformas, juegos de rol mastodónticos y con las limitaciones técnicas de la consola que a veces nos lo ponían aún más difícil.

El chungómetro

La muerte de Sir Arthur de *GnG* nos sirve para ilustrar el nivel de "chunguismo" de los juegos que hemos elegido.


FÁCIL


MEDIO


DIFÍCIL


MUY DIFÍCIL


IMPOSIBLE



Megaman 8

Además de ostentar el Record Guinness de juego de plataformas con más continuaciones y de la historia, la serie *Megaman* no puede faltar si hablamos de juegos difíciles. Hemos elegido la octava entrega, pero todas son desafío a nuestra paciencia.

CAPCOM | PLATAFORMAS | 1 DE NOVIEMBRE DE 1997

El peor momento... Ocho master robots hay que derrotar antes de entrar en la fortaleza del Dr. Wily. Allí las pasaremos "canutas".





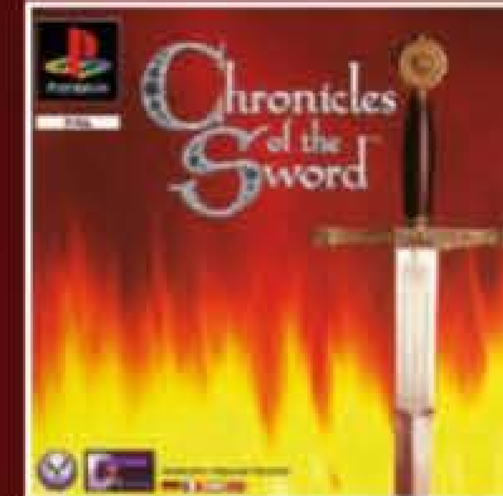
Alundra

Aunque hubo otros candidatos (como *Vagrant Story*), *The Adventures of Alundra* es el RPG que hemos elegido como uno de los más difíciles de PSone. Reconocedlo: en más de un puzzle os quedasteis atascados y tuvisteis que recurrir a nuestra guía.

SONY | ROL DE ACCIÓN | 5 DE JUNIO DE 1998

El peor momento... Además de sus muchos puzzles, derrotar a Melzas, el jefe final, tenía su miga (sobre todo en su última forma).





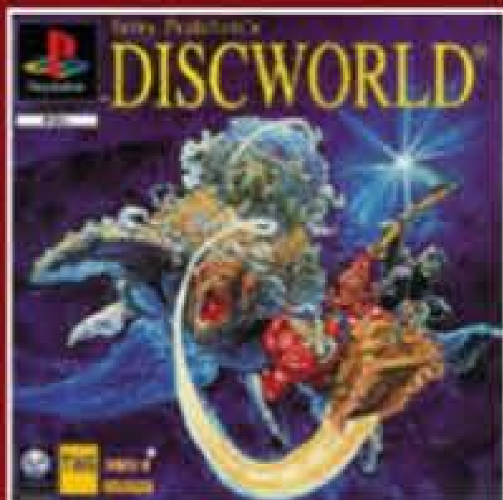
Chronicles of the Sword

Queríamos meter alguna soporífera aventura de Cryo, pero entonces nos acordamos de esta aventura gráfica de Psygnosis, con sus puzzles ilógicos y sus combates imposibles. Sus limitaciones técnicas no acompañaban.

PSYGNOSIS | AVENTURA GRÁFICA | 1 DE DICIEMBRE DE 1996

El peor momento... Hubo gente que ya se atascaba en los primeros compases, tratando de encontrar las estancias de Merlín.





Discworld

Y para puzzles ilógicos, los de la primera incursión en el mundo de los videojuegos de "Mundodisco". Suponemos que los puzzles de esta aventura gráfica reflejaban el sentido del humor y la "lógica absurda" de las novelas. Pero había algunos que... telita.

PSYGNOSIS | AVENTURA GRÁFICA | OCTUBRE 1995

El peor momento... Recordamos con especial odio un puzzle relacionado con un pulpo y un retrete. Aparte en ese punto había un bug.





El peor jefe final

Hemos elegido al famoso Ente Omega de *Final Fantasy VIII*. Jefe opcional oculto en el Castillo de Artemisa, tras descubrir cómo llamarlo debíamos llegar hasta él en un minuto. Con su ataque Descarga Sísmica podía quitar 9998 puntos a cada héroe. Y tenía un millón de puntos de vida...



Heart of Darkness

Eric Chahi, el creador de *Another World*, volvió por sus fueros con este bello plataformas 2D en el que un chaval, Andy, se internaba en un peligroso mundo en busca de su perro. Pobre Andy, no sabe lo que le espera... Va a morir de todas las formas posibles.

INFOGRAMES | PLATAFORMAS | JULIO 98

El peor momento... Andy es engullido, pisoteado, masticado, sepultado, ahogado, incinerado y desmembrado a cada paso...





Kula World

En este puzzle el objetivo es conducir una bolita por intrincados laberintos 3D buscando la llave que nos abra la salida. Dicho así parece muy fácil, pero los que lo hayáis probado sabéis que no es así. ¿Conocéis a alguien que se lo haya terminado? Nosotros no.

SONY | PUZZLE | JULIO 1998

El peor momento... Los 15 niveles del Infierno (el escenario final) son desquiciantes, sobre todo los dos últimos y el bonus final.





Oddworld Abe's Oddysee

Una mezcla entre *Prince of Persia* y *Another World* en la que cada pantalla era un puzzle que retaba tanto nuestra inteligencia como nuestra habilidad. Completarlo era difícil, pero rescatar a todos los mudokons...

GT INTERACTIVE | PLATAFORMAS | SEPTIEMBRE 1997

El peor momento... Cuando encontrabas una zona secreta y se te moría un mudokon... La secuencia final se las traía.





R-Type Delta

Seguramente el matamarcianos sea el género más difícil. En PSone no tuvimos *Radiant Silvergun* (uno de los más difíciles de Saturn), pero este *R-Type* tampoco es "moco de pavo"... Todo un ejercicio de práctica y reflejos que reta nuestra paciencia.

SONY | MATAMARCIANOS | 1999

El peor momento... De entre todos los momentos "chungos" nos quedamos con el nivel acuático, con sus peces saltarines, etc.



El PUZZLE más complicado

El mítico puzzle del piano del primer *Silent Hill* es uno de los mejores de la historia de PlayStation. La solución estaba ahí, ante tus ojos... Sólo había que saber interpretarla. O consultar nuestra guía.





Tomb Raider II

¿Cuántas veces hemos saltado en cualquier *Tomb Raider* clásico sin saber si Lara llegaría a alcanzar el asidero al que queremos llegar y... nos hemos terminado desnucando? Eso por no hablar de los puzzles, "ayudados" por las paupérrimas texturas de la época.

EIDOS | AVENTURA DE ACCIÓN | 1 DE NOVIEMBRE DE 1997

El peor momento... El Templo de Xian de *Tomb Raider II* y el nivel de Aldwich en *Tomb Raider III* nos sacaron de quicio...





Castlevania Symphony of the Night

¿Qué es un *Castlevania* sino una (nada) miserable pila de secretos? Pues para conocer todos los que oculta *Symphony of the Night* hay que alcanzar el 210%, algo que te puede llevar 30-40 horas... Usando una guía.

KONAMI | ACCIÓN/PLATAFORMAS | NOVIEMBRE 1997

El peor momento... Cualquier parte del castillo invertido tiene su miga. Si hay que elegir una zona, elegimos la Torre del Reloj.



PlayStation 2

En PS2 sobreviven algunos géneros clásicos tradicionalmente complicados como los matamarcianos o los llamados "run & gun", junto a algunas aventuras de acción en las que a sus creadores se les fue la mano con la dificultad, y el auge de los juegos musicales. Y mención especial merecen los shibitos de *Forbidden Siren*.



Gradius V

Como el infernal *Mushihimesama* de Cave no salió de Japón, elegimos *Gradius V* como el matamarcianos más difícil de "nuestro" catálogo de PS2. Es un *Gradius* (garantía de dificultad) y encima éste lo hicieron los chicos de Treasure (autores de *Radiant Silvergun*, *Ikaruga*...), que son garantía de más dificultad (más todavía).

KONAMI | MATAMARCIANOS | 8 DE OCTUBRE DE 2004

El peor momento... Dentro de la elevada dificultad general, nos quedamos con el campo de asteroides del quinto nivel.





Contra: Shattered Soldier

Otro gran estandarte de la dificultad es esta mítica serie de Konami. Y *Contra: Shattered Soldier* brilla con luz propia en este sentido. Todo un desafío para nuestros reflejos, con distintos finales que dependen "de lo bien que juguemos". Como si no tuviéramos bastante con no morir...

KONAMI | ACCIÓN | 14 DE FEBRERO 2003

El peor momento... Para el "final bueno" había que lograr el rango S en todos los niveles: con 100% de precisión, destruirlo todo...





Devil May Cry 3

La tercera entrega de *DMC* nos presentó a un Dante más joven y chulo... Y con un buen reto ante sí. En el modo Normal, mucha gente ya las pasó "canutas" con Cerberus, uno de los primeros jefes finales. Tanto es así, que Capcom sacó un año más tarde *DMC3 Special Edition*, que entre otras cosas equilibraba la dificultad.

CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN | 24 DE MARZO DE 2005

El peor momento... La lucha final contra nuestro hermano Vergil, además de fraticida, es tremendamente épica y difícil.





Guitar Hero III Legends of Rock

¿Os acordáis cuando los juegos musicales lo petaban? No hace mucho los *Rock Band*, *DJ Hero* y demás eran habituales en estas páginas. Y *Guitar Hero* desató esa fiebre. Hemos elegido *GHIII*, pero dominar cualquiera de ellos en modo Experto requiere grandes dosis de habilidad y práctica.

ACTIVISION | MUSICAL | 23 DE OCTUBRE 2007

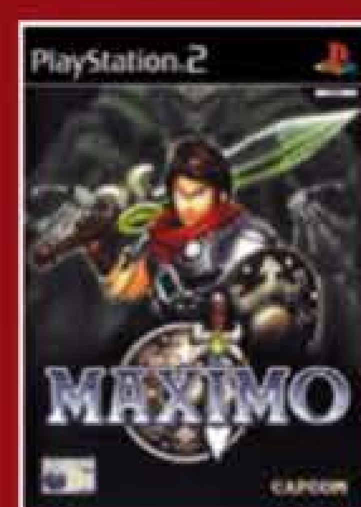
El peor momento... "Through the Fire and Flames" de Dragonforce en modo Experto. Nos mareamos sólo de pensarlo...





El peor jefe final

Sabemos que hay jefes finales más difíciles, pero nunca olvidaremos a Malus: Grandis Supernus. El último de los 16 colosos de *Shadow of the Colossus* tenía su punto débil en la cabeza... a 60 metros de altura. Una larga escalada de tintes épicos antes del inolvidable final del juego.



Maximo

Maximo: Ghost to Glory no es tan difícil como la saga en la que se inspira (*Ghouls'n Goblins*), pero como no tuvieras cuidado los zombis, esqueletos y demás te dejaban en calzoncillos a la menor oportunidad en este juego de acción y plataformas 3D. Su secuela, *Army of Zin*, nos resultó bastante más asequible.

CAPCOM | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 1 DE MARZO DE 2002

El peor momento... El muy oscuro y sorprendente combate final... Al menos aquí no hay que dar una segunda vuelta.





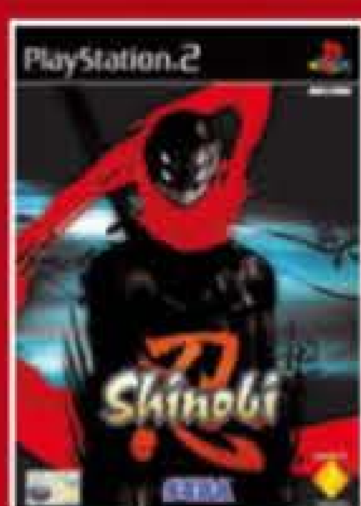
MDK 2 Armageddon

Tras "sufrirlo" en Dreamcast y PC, *MDK2* llegó a PS2 con la "coletilla" de *Armageddon*. Completarlo en Fácil ya era un auténtico reto, y hacerlo en Normal era una hazaña que sólo estaba al alcance de unos cuantos valientes. Y eso que en la versión de PS2 rebajaron el nivel de dificultad (el original era desesperante).

VIRGIN INTERACTIVE | ACCIÓN | 26 DE MARZO DE 2001

El peor momento... En la persecución del nivel 7 morimos muchas veces. Y en la pelea final contra Zizzy Ballooba, también.





Shinobi

Sega rescató su mítica franquicia en PS2 con un desarrollo de lo más exigente. Para empezar, nuestra espada devora almas: la de nuestros enemigos caídos o la nuestra. Eso nos obliga a matar todo el rato, o si no... Aparte, había fases de plataformas que requerían un "timing" perfecto. Y sin checkpoints: si mueres, empieza de nuevo.

SEGA | ACCIÓN | 15 DE MAYO DE 2003

El peor momento... Las zonas que no tenían suelo y en las que debíamos apoyarnos en los enemigos caídos para pasar.





Forbidden Siren

¿Quién dijo que los zombis son tontos? Los shibitos de *Forbidden Siren* saben hasta manejar rifles de francotirador. Este "survival horror" consigue acongojar sobre todo porque sabes que un error supone la muerte de tu personaje. Los enemigos son letales y los protagonistas no son "supersoldados" precisamente...

SONY | SURVIVAL HORROR | 12 DE MARZO DE 2004

El peor momento... La pelea final contra Datatsushi. ¿De verdad hemos sufrido tanto para llegar hasta aquí y ver ESTO?



PSP



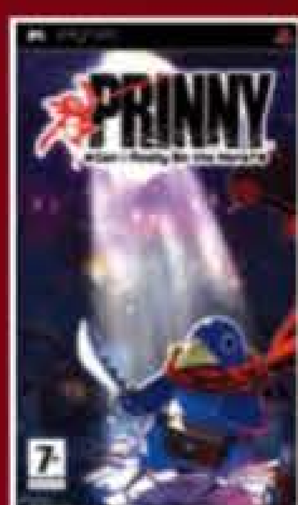
Metal Slug XX

Junto a los *Contra*, el otro gran exponente de la dificultad dentro del subgénero "run & gun" es la serie *Metal Slug*. En PSP tuvimos un recopilatorio con los clásicos, pero como no hemos querido incluir antologías en esta selección, optamos por *Metal Slug XX*, la adaptación de *MS7* a PSP.

SNK PLAYMORE | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 25 DE JUNIO DE 2010

El peor momento... Todo el juego es difícil, pero el enemigo final, el kraken, especialmente.





Prinny

Este plataformas 2D es original por varias razones. Podemos jugar las 10 fases en el orden que queramos, pero el tiempo juega un papel importante y hace que un nivel sea difícil o... más difícil, según el momento en que lo juguemos. Y sí, tenemos 1000 "vidas" pero, creednos, cunden poco.

505 GAMES | PLATAFORMAS | 22 DE OCTUBRE 2010

El peor momento... El nivel Martial Tower es desquiciante. Y el jefe final oculto Etna, también.





Ultimate Ghosts'n Goblins

Sir Arthur iniciará un viaje lleno de peligros para rescatar a la princesa. Por el camino, más te vale explorar y recoger anillos porque como llegues al jefe final con menos de 22 anillos, la puerta estará cerrada y tendrás que volver a empezar... Y más difícil.

CAPCOM | ACCIÓN | 8 DE SEPTIEMBRE 2006

El peor momento... Conseguir los 33 anillos que dan acceso a Hades y al final verdadero...¡Uf!



PlayStation 3

En PS3 entra en juego un nuevo factor que añade un componente extra de dificultad (aunque sea optativo): los trofeos. Además, en el Store nos esperan propuestas "especiales", impensables en formato físico, que se caracterizan por su dificultad. Y si no, siempre nos quedarán los *Ninja Gaiden Sigma, Dark Souls*...



Dark Souls II

La razón de ser de este reportaje. From Software perfecciona la fórmula que ellos mismos inventaron y han logrado un juego de rol en el que el avance no es tan pesado, pero sin renunciar a ese punto de dificultad que pica sin llegar a desesperar. Nos ha gustado más que el primer *Dark Souls*.

NAMCO BANDAI | ROL DE ACCIÓN | 14 DE MARZO DE 2014

El peor momento... Hay muchos pero la primera vez que veáis al Último Gigante sentiréis el peso de su pie...





El peor jefe final

Cualquier jefe de los dos *Ninja Gaiden Sigma* te las va a hacer pasar "canutas", pero de entre todos ellos destaca Alma, del primer *Ninja Gaiden Sigma*. Para derrotar a la hermana de Rachel deberemos estudiar sus patrones de ataque y ser muy cuidadosos. Buena suerte con ella...



Catherine

Madurar, la paternidad, la infidelidad... cuestiones complicadas, aunque no tanto como los puzzles que "amenizan" las pesadillas de Vincent. Al poco de lanzar el juego en Japón, en Atlus tuvieron que lanzar un parche para suavizar la dificultad ante las quejas... Aún con ello, seguía siendo chungo.

DEEP SILVER | AVENTURA/PUZZLE | 10 DE FEBRERO DE 2012

El peor momento... Resolver cualquiera de los puzzles en dificultad Difícil mientras te persiguen tus peores pesadillas.





Demon's Souls

El origen del fenómeno *Dark Souls* fue este fascinante juego de rol exclusivo de PS3 donde se sentaron las bases de los dos éxitos posteriores. En él la muerte podía aguardarte en cada esquina, pero lo bueno es que siempre te dejaba con ganas de seguir intentándolo una vez más...

NAMCO BANDAI | ROL DE ACCIÓN | 20 DE AGOSTO DE 2010

El peor momento... Derrotar al Devorador de Hombres. O al Acechador de Llamas. O al Rey Falso... Hay tantos...



El PUZZLE más complicado

En el Store hay auténticas joyas en forma de puzzle. De entre todas ellas nos quedamos con *Braid*, un juego muy especial con un uso del tiempo magistral. ¿Has sido capaz de coger todas las piezas?





Bayonetta

Antes de lanzarlo, en Platinum dijeron que "es tan difícil que roza el sadismo". Al final no fue para tanto, porque como le pasa a *Ninja Gaiden* el control es tan preciso que, aunque el juego sea difícil, al final todo depende de tu habilidad. Aunque hay algunos jefes finales que te traerán de cabeza.

SEGA | ACCIÓN | 8 DE ENERO 2010

El peor momento... Prueba a pasártelo en modo Climax, sin "tiempo brujo" (que ralentiza la acción por unos momentos).





Ninja Gaiden Sigma 2

Aunque la primera parte sea aún más difícil, esta secuela también exige lo mejor de nosotros mismos si queremos salir vivos de unos combates que requieren grandes dosis de concentración y destreza con un control perfecto.

TECMO KOEI | BEAT' EM UP | 2 DE OCTUBRE DEL 2009

El peor momento... Combatir contra la mismísima Estatua de la Libertad puede ser un buen ejemplo.





WipEout HD Fury

Junto con los *Gran Turismo*, es el juego de velocidad que más horas de práctica hay que echar para llegar a dominarlo. Sólo de pensar en sacar oro en sus 87 eventos en el nivel Difícil nos entran unos vértigos...

SONY | VELOCIDAD | 14 DE OCTUBRE DE 2009

El peor momento... Derrotar a Zico... o sea batir el tiempo de vuelta de 30,82 segundis en Anulpha Pass usando Piranha.

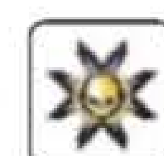


LOS TROFEOS MÁS DICÍFILES



Lost Planet 2
Coleccionista de coleccionistas

Para sacarnos este trofeo, entre otras muchas cosas, tenemos que conseguir todos los Nombres de Guerra, que nos exigirán "lindezas" como ser el primero en algún ránking online o jugar 50 horas.



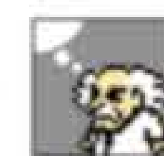
Killzone 2
Gran Cruz del Valor

Tienes que estar entre el 1% de los mejores jugadores del ránking Online durante una semana.



Dead Space 3
¿No es de agradecer?

Pásate el juego en la máxima dificultad (con pocos recursos y multitud de momentos de "muerte instantánea") sin morir ni una sola vez. Si mueres, a empezar desde el principio. ¿No es de agradecer?



Megaman 10
Mr Perfect

Podríamos haber llenado este reportaje sólo con momentos "chungos" de la saga *Megaman*. Pero de entre todos ellos nos quedamos con este trofeo: hay que pasarse el juego sin recibir NADA de daño.



Gran Turismo 5
El hombre de oro

Consigue el Oro en TODAS las carreras, licencias y eventos especiales... (en modo A-Spec o B-Spec, pero no vale mezclarlos). Algunos retos, como el Red Bull, y algunas licencias os sacarán de quicio...



Dead Rising 2
Maestro genocida

Este trofeo te obliga a matar nada más y nada menos que 72.000 zombis. Y ya sabéis que en este juego el tiempo corre, así que ya os podéis dar prisa y dedicarle una "pasada" sólo para esto.



ICO
Viaje exprés

Termina el juego en menos de dos horas. Tendrás que saberte el camino y los puzzles de memoria y evitar casi todos los combates.



Star Ocean: The Last Hope
Combatiente definitivo

Obtén los 900 trofeos de combate. ¿Ejemplos de estos trofeos? Derrotar a 30.000 enemigos. Vencer un combate en tres minutos exactos. Algunos son aleatorios (como provocar 1.111 puntos de daño).



Metal Gear Rising Revengeance
Convertirse en Dios del Trueno

Supera los 8 niveles del juego en el modo de dificultad Revengeance, logrando siempre rango S. Es decir sin recibir daños, realizando combos perfectos, terminando las misiones en el menor tiempo...

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS VENDIDOS PS3


GTV se ha aferrado con fuerza al número 1.

1. Grand Theft Auto V ↑
2. Call of Duty: Ghosts (Edición Free Fall) ↓
3. FIFA 14 ↑
4. Assassin's Creed IV Black Flag =
5. Gran Turismo 6 ↑
6. Battlefield 4 ↓
7. NBA 2K14 ↑
8. PES 2014 ↑
9. The Last of Us ↑
10. Need for Speed: Rivals ↑


The Last of Us regresa al top ten.

PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...
NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.
NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata.
NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS 8
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más.
NOTA **80**

EARTH DEFENSE FORCE 2025 — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
Defiende la Tierra de aliens tamaño XXL en este loquísimo juego de acción de discreta factura técnica. Y en inglés.
NOTA **78**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.
NOTA **84**

LOST PLANET 3 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero.
NOTA **83**

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.
NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.
NOTA **85**

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE — ¡Precio especial!
» TECMO KOEI » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base".
NOTA **78**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración...
NOTA **88**

PAYDAY 2
» 505 GAMES » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su cooperativo es entretenido, pero técnicamente es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza.
NOTA **70**

RATCHET & CLANK NEXUS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una simpática aventura que entretiene de principio a fin. Dura poco, pero incluye *En Busca del Tesoro* de regalo.
NOTA **79**

SPEC OPS: THE LINE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil.
NOTA **89**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.
NOTA **87**

YAIBA NINJA GAIDEN Z — ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded.
NOTA **80**

ROL

DARK SOULS II — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida.
NOTA **92**

DIABLO III — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo.
NOTA **89**

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER — ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos de las últimas joyas clásica de la saga (para PS2), ahora en HD. Más de 200 horas del mejor rol japonés.
NOTA **88**

LIGHTNING RETURNS: FFXIII
» SQUARE-ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un *Final Fantasy* con muchas novedades, como combates en tiempo real y mucha libertad, pero menos ambicioso.
NOTA **84**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas.
NOTA **93**

TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
Inéditas hasta ahora en las consolas de Sony, estas dos entregas de la saga ofrecen rol de acción de alta calidad.
NOTA **85**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades.
NOTA **98**

Play ¡El juego del mes!

3 razones para tener...

Dark Souls II





1. MORTÍFERO. Su endiablada dificultad, propia del rol de antaño, puede desesperar, pero la recompensa y satisfacción después de morir cientos de veces es impagable.

2. RETOQUES JUGABLES. Los ligeros cambios en el control y en algunas de sus mecánicas le han sentado como un guante. La experiencia "Souls" más pulida.

3. SERVIDORES DEDICADOS. Se acabaron las desconexiones en mitad de un jefe final o los invasores que desaparecen. Su vertiente online está más viva que nunca.

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA **89**

BATMAN ARKHAM ORIGINS — ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA **92**

BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA **91**

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA **95**

DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que atrapa con su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA **94**

GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**

GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA **98**

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**

LEGO MARVEL SUPER HEROES
» WARNER » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Más de 100 héroes y villanos de Marvel se ponen a nuestra disposición en un explosivo cóctel de acción y puzzles. NOTA **89**

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES — ¡Nuevo!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta... las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro. NOTA **78**

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**

SAINTS ROW IV — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**

THIEF — ¡Nuevo!
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito. NOTA **85**

TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**

LUCHA

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z
» NAMCO BANDAI » 66,99 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dirigido a los fans y enfocado al multijugador online. Le falta multijugador offline y le sobra "caos" en pantalla. NOTA **80**

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**

NARUTO UNS3 BURST EDITION
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición más completa del mejor juego de Naruto trae mejoras, todos los DLC y un nuevo capítulo y personaje. NOTA **89**

STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 MGSV: Ground Zeroes (N)
KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN



Es corto, vale, pero teníamos tantas ganas de volver a meternos en el pellejo de Big Boss que no somos capaces de soltar el mando. Y para juegos largos, ya tenemos los de rol, por turnos y de acción.

2 Dark Souls II (N)
NAMCO BANDAI | ROL DE ACCIÓN

3 Final Fantasy X/X-2 HD (N)
SQUARE-ENIX | ROL

4 Tales of Symphonia Chronicles (N)
NAMCO BANDAI | ROL

5 FIFA 14
EA SPORTS | DEPORTIVO

VUESTROS FAVORITOS

1 Lightning Returns FF XIII
SQUARE ENIX | ROL



Pese a que ha perdido parte del encanto de los *Final Fantasy* anteriores, la última aventura de Lightning os ha atrapado. Eso sí, los assassins y el online de *GTA* no se apean de la lista...

2 Assassin's Creed IV: Black Flag
UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

3 GTA V
ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

4 Beyond: Dos Almas
SONY | AVENTURA

5 Castlevania Lords of Shadow 2 (N)
KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

■ *Castlevania Lords of Shadow 2* os parece un juegazo, igual que a nosotros.

Los 4 mejores juegos...



1

» Strider

Capcom y Double Helix se han sacado de la manga una "puesta al día" de este clásico de una calidad altísima. Hiryu vuelve por sus fueros en este descargable ya disponible en PS3 y PS4.



2

» Yaiba Ninja Gaiden Z

Keiji Inafune acude al rescate de la serie *Ninja Gaiden* y nos ofrece un nuevo enfoque con zombis en cel-shading, pero conservando la "sangría" y la alta dificultad que siempre ha caracterizado a esta saga. Nos ha sorprendido.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

LOS + ESPERADOS

1 Infamous Second Son

»PS4 »SONY »AV DE ACCIÓN »21 DE MARZO

Contábamos con poder llevar el análisis en este número, pero por problemas de embargos Sony no nos lo ha podido enviar a tiempo...



2 The Order 1886

»PS4 »SONY »ACCIÓN »OTOÑO

El que sí que hemos visto es *The Order 1886*. Y sí, mola tanto como parece. Lástima que todavía queden unos cuantos meses para que salga...



3 MGSV: The Phantom Pain

»PS3/PS4 »KONAMI »AV DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

Después del breve aperitivo que ha supuesto *Ground Zeroes*, tenemos más ganas que nunca de sentir este "dolor fantasma". Queda mucho...



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN
¡Precio especial!

»CODEMASTERS »19,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina.

NOTA 89

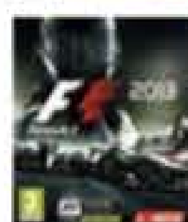


DRIVER SAN FRANCISCO
¡Precio especial!

»UBISOFT »19,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online.

NOTA 90



F-1 2013

»CODEMASTERS »64,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos...

NOTA 90



GRAN TURISMO 6

»SONY »69,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades.

NOTA 91

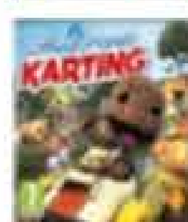


GRID 2
¡Precio especial!

»CODEMASTERS »19,95 € »12 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito.

NOTA 90



LITTLEBIGPLANET KARTING
¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1- 8 JUG. »CASTELLANO »+7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta.

NOTA 78



MOTOGP 13

»NAMCO BANDAI »44,95 € »1-8 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente...

NOTA 79



MOTORSTORM APOCALYPSE
¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades.

NOTA 92

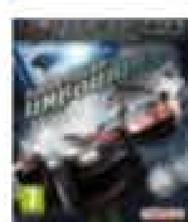


NEED FOR SPEED RIVALS

»EA GAMES »69,95 € »1- 6 JUG. »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías.

NOTA 88



RIDGE RACER UNBOUNDED
¡Precio especial!

»NAMCO BANDAI »29,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad.

NOTA 84



SBK GENERATIONS
¡Precio especial!

»MILESTONE »19,95 € »16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos.

NOTA 81



WRC 4

»MILESTONE »39,95 € »2-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar.

NOTA 76

SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

»SEGA »39,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial.

NOTA 75

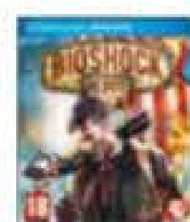


BATTLEFIELD 4

»EA GAMES »69,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo.

NOTA 89

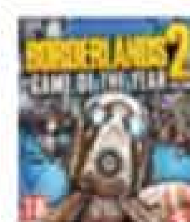


BIOSHOCK INFINITE
¡Precio especial!

»2K GAMES »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar.

NOTA 95



BORDERLANDS 2 GOTY

»2K GAMES »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible.

NOTA 94



CALL OF DUTY GHOSTS

»ACTIVISION »69,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada.

NOTA 87



CRYSIS 3
¡Precio especial!

»EA GAMES »19,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior.

NOTA 89



FAR CRY 3

»UBISOFT »29,95 € »2-14 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos.

NOTA 91



KILLZONE 3
¡Precio especial!

»SONY »29,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo.

NOTA 91

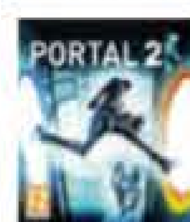


METRO LAST LIGHT
¡Precio especial!

»THQ »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA...

NOTA 82



PORTAL 2
¡Precio especial!

»EA GAMES »19,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original.

NOTA 91



RAGE
¡Precio especial!

»BETHESDA »19,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido.

NOTA 91



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

»ACTIVISION »59,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos.

NOTA 68

protagonizados por ninjas en PS3



3

Naruto Shippuden UNS3 Burst Limit

No podíamos hablar de ninjas en PS3 sin referirnos a Naruto, que aunque lleva meses "oculto en las sombras" ya sabemos que este 2014 volverá a PS3 con *Ultimate Ninja Storm Revolution* para gozo y deleite de sus fans.



4

Mini Ninjas

Y terminamos con esta simpática producción de los daneses de IO Interactive (los creadores de *Hitman*), que bajo una estética colorida y presuntamente infantil esconde una aventura de acción muy divertida y llena de retos.

MUSICALES

DANCESTAR PARTY HITS ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1- 20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.
NOTA 75

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.
NOTA 70

JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3.
NOTA 78

ROCKSMITH 2014
» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad con tu PS3, éste es tu juego. Es mejor que el anterior.
NOTA 85

SINGSTAR GRANDES ÉXITOS ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.
NOTA 85

DEPORTIVOS

FIFA 14
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores.
NOTA 94

FIFA STREET ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.
NOTA 80

FIGHT NIGHT CHAMPION ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.
NOTA 90

GRAND SLAM TENNIS 2 ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.
NOTA 89

NBA 2K14
» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos.
NOTA 94

PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol que, un año más, no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...
NOTA 83

SPORTS CHAMPIONS 2
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".
NOTA 81

TOUR DE FRANCE 2013
» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo.
NOTA 70

VARIOS

APE ESCAPE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.
NOTA 69

BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.
NOTA 90

CATHERINE ¡Precio especial!
» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.
NOTA 86

LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.
NOTA 95

FARMING SIMULATOR
» FOCUS » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador que "clava" con gran realismo todo lo que supone gestionar una granja con sus monótonas tareas.
NOTA 65

PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto.
NOTA 84

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos.
NOTA 91

SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.
NOTA 86

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL ¡Precio especial!
» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.
NOTA 79

X-COM ENEMY WITHIN
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con nuevos añadidos que hacen que parezca distinto.
NOTA 88

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Knack** N
PS4 SONY PLATAFORMAS

El pasado 22 de febrero se estrenó por fin PS4 en Japón y *Knack* y *Yakuza: Ishin* son los juegos que mejor han funcionado en tierras niponas en la nueva máquina de Sony.



2 **Yakuza: Ishin** N
PS3/PS4 SEGA AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Killzone Shadow Fall** N
PS4 SONY SHOOT'EM UP

4 **Battlefield 4** N
PS3 EA GAMES SHOOT'EM UP

5 **Shin Sangoku Musou 7 Moushouden** N
PS4 TECMO KOEI ACCIÓN

EE.UU.

1 **Lightning Returns: FFXIII** N
PS3 SQUARE ENIX ROL

Los americanos hacen una pausa en sus tiroteos para descubrir la última aventura de Lightning en PS3. Y también está funcionando bien el juego de "la Legopelícula".



2 **The LEGO Movie Videogame** N
PS3 WARNER AVENTURA DE ACCIÓN

3 **GTA V** ↓
PS3 ROCKSTAR AVENTURA DE ACCIÓN

4 **Call of Duty Ghosts** ↑
PS4 ACTIVISION SHOOT'EM UP

5 **Killzone Shadow Fall** ↑
PS4 SONY SHOOT'EM UP

EUROPA

1 **FIFA 14** =
PS4 EA SPORTS DEPORTIVO

Mientras, en el viejo continente el fútbol sigue siendo un valor seguro, y más ahora que se va acercando el Mundial. Pero LEGO y Lightning también gustan.



2 **The LEGO Movie Videogame** N
PS3 WARNER AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Lightning Returns FFXIII** N
PS3 SQUARE ENIX ROL

4 **GTA V** ↓
PS3 ROCKSTAR AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Rayman Legends** N
PS4 UBISOFT AVENTURA DE ACCIÓN

CLÁSICOS PLAY

Los *RE clásicos* son garantía de calidad, incluso en inglés.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. Castlevania SOTN
4. Resident Evil 1,2,3
5. Silent Hill
6. Final Fantasy VII
7. Final Fantasy VIII
8. God Hand
9. Oddworld: Abe's Oddysee
10. Crash Bandicoot

Crash Bandicoot sigue siendo divertidísimo.

STORE

ACCIÓN

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

FAR CRY CLASSIC HD ¡Nuevo!
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen shooter que, pese a los años, sigue siendo divertido, aunque sólo los fans de la saga lo disfrutarán a tope. NOTA 70

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

STRIDER ¡Nuevo!
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

7 horas de intensa acción y plataformeo 2D que recuperan lo mejor de los *Strider* de recreativa que amamos. NOTA 85

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84

PLATAFORMAS

CASTLE OF ILLUSION
» SEGA » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea pero con un control bastante impreciso. NOTA 70

CLOUDBERRY KINGDOM
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA 83

CONTRAST
» FOCUS » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un apartado artístico muy cuidado y un conjunto de muy buenas ideas que no llegan a desarrollarse. Una lástima. NOTA 73

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

¿Y tú cómo puntuarías a...

Demasiada innovación

Ángel Núñez

Han decidido innovar demasiado para cerrar la trilogía y el resultado parece no ser un juego de la serie *Final Fantasy*. La introducción de elementos como el reloj, los atuendos y las penalizaciones hacen que la experiencia no sea lo que un jugador de habitual de *Final Fantasy* se esperaba encontrar. El juego no es malo, pero no llega a la altura de otros títulos de la saga. 

NOTA 75 Un buen juego, entretenido, pero que no parece pertenecer a la saga *Final Fantasy* porque han innovado demasiado.

Ha sabido evolucionar

Sebastián León

Estamos ante un buen juego. Es verdad que los *Final Fantasy* ya no fascinan como lo hacían los *Final Fantasy VII*, *FF VIII*, *FF IX* pero *Lightning Returns* ha sabido evolucionar y mejorar lo que antes habíamos visto en la saga *XIII*. Es una compra que no deberían dejar escapar los que hayan jugado a anteriores *Final Fantasy XIII* y nos nuevos jugadores se verán atrapados en su trama. 

NOTA 88 Es una compra obligada para los fanáticos de *Final Fantasy* y además sabe como atrapar a los nuevos jugadores.

AVENTURA

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. NOTA 93

THE LAST OF US: LEFT BEHIND ¡Nuevo!
» SONY » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una expansión con una buena (y breve) historia y algunas novedades. Un poco cara. Para fans de *TLOU*. NOTA 80

THE WALKING DEAD TEMP. 2 EP. 1
» TELLTALE » 4,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura gráfica, con buena historia, interesantes decisiones y situaciones. Muy parecida a la anterior. NOTA 87

THE WOLF AMONG US
» TELLTALE GAMES » 4,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tras *The Walking Dead*, sus creadores nos ofrecen otra aventura en episodios inspirada en el cómic "Fábulas". NOTA 88

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

ROL

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. NOTA 84

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. NOTA 80

LUCHA

DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. NOTA 73

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

TEKKEN REVOLUTION
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada. NOTA 85

VARIOS

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

HOW TO SURVIVE
» 505 GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sobrevive ante los zombis con esta propuesta "realista" de curioso planteamiento... Aunque se hace repetitivo. NOTA 79

QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... NOTA 86

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

TINY BRAINS
» 505 GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un puzzle con buenas ideas que se disfruta más en cooperativo, aunque sus mecánicas terminan repitiéndose. NOTA 68

Lightning Returns: FFXIII?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Le sentó bien el cambio

Gastón González

Lo mejor es la hermosa Lightning que me termina enamorando. En cuanto al juego, mejora algunos aspectos de anteriores *FXIII*, pero empeora otras, como los gráficos y además hay bugs. En la jugabilidad creo que sentó bien el cambio, no solo se centra en presionar X. No me gustó lo de los "13 días" que arruina la posibilidad de recorrer los escenarios tranquilo ni la BSO, que pasa desapercibida.

NOTA 80 — Este *Final Fantasy* se esfuerza por estar a la altura de los anteriores. Buenas ideas e intenciones, pero no termina de convencer.

No es un *Final Fantasy*

Dani Aguilera

Personalmente la Trilogía *Final Fantasy XIII* me ha gustado bastante, mucho más que la historia de *FFXII*, por su trama y sus personajes, pero en cada nuevo juego la saga va perdiendo cada vez más algo que me enamoró, sobretodo en *Final Fantasy X*: los turnos. Para mi un *Final Fantasy* debe tener turnos, o al menos ofrecer las dos opciones y diversidad de personajes y retos extra.

NOTA 80 — Me gusta, pero me da lástima ver la dirección que está tomando la saga: sin diversos personajes, sin turnos, sin invocaciones...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Strider** (N) — CAPCOM | ACCIÓN



Los clásicos se ponen de moda gracias a PS Store y junto revisiones, como *Strider*, estamos jugando a títulos que nunca llegaron a aparecer en PlayStation como *Far Cry*. Y hemos vuelto a *The Last of Us*, claro.

2. **FarCry HD** — UBISOFT | SHOOT' EM UP
3. **The Walking Dead Temporada 2** — TELLTALE GAMES | AVENTURA
4. **The Last of Us: Left Behind** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Minecraft** — MOJANG | AVENTURA

VUESTROS FAVORITOS

1. **The Last of Us: Left Behind** (N) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Está claro que la genial aventura de Sony os ha gustado, ya que su DLC está entre vuestros favoritos. Eso sí, no habéis sido inmunes al fenómeno *Minecraft*, que también arrasa en PSN.

2. **Guacamelee!** — DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA
3. **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
4. **The Walking Dead Temporada 2** — TELLTALE GAMES | AVENTURA
5. **Minecraft** — MOJANG | AVENTURA



Minecraft está alcanzando un enorme éxito en su versión PS3.



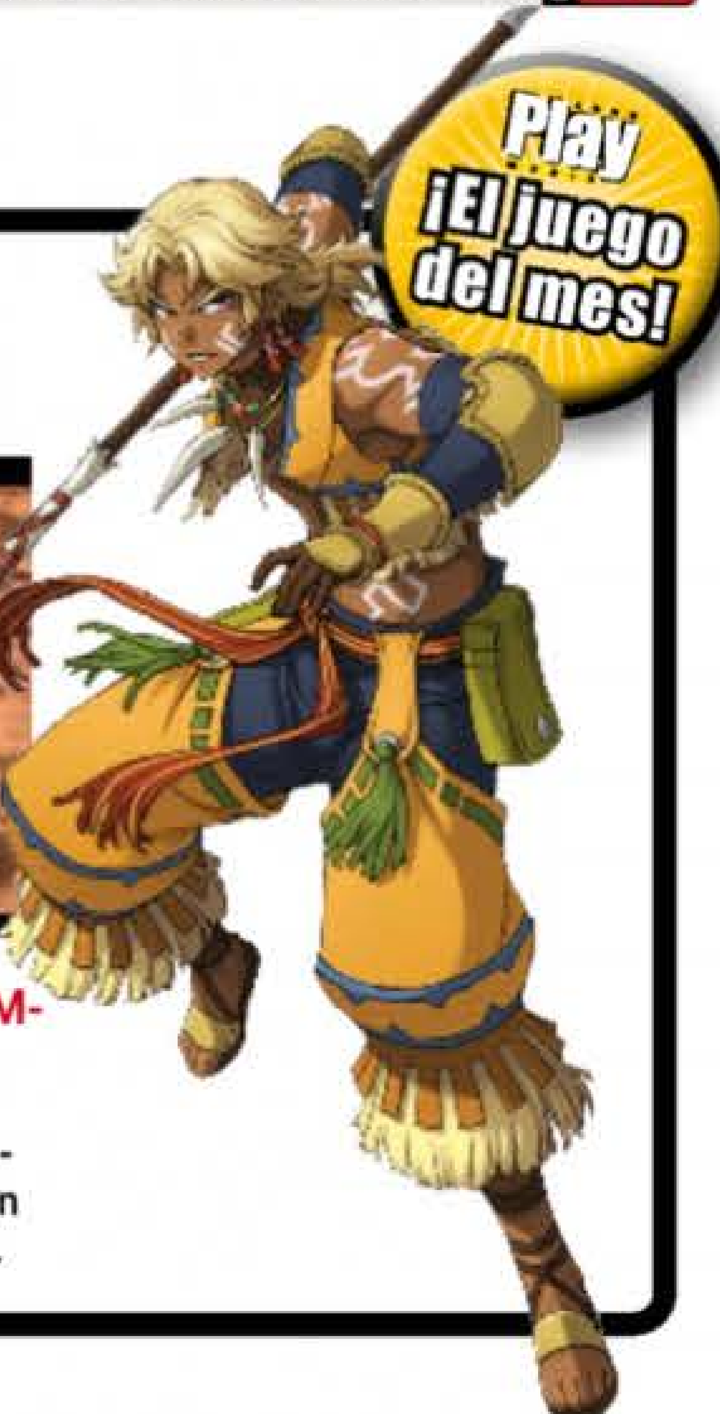
PS VITA

Juego	Compañía	Precio	Jugadores	Idioma	Edad	Comentario	Nota
ASSASSIN'S CREED LIBERATION (¡Precio especial!)	UBISOFT	29,95 €	4 JUGADORES	CASTELLANO	+18 AÑOS	Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.	91
BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE	WARNER	39,95 €	1 JUGADOR	CASTELLANO	+16 AÑOS	Una buena adaptación a las 2D de las habilidades del Caballero Oscuro. Lástima que se haga tan corto: 6-7 horas.	82
BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE	REVOLUTION	12,99 €	1 JUGADORES	CASTELLANO	+12 AÑOS	Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.	86
CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED (¡Precio especial!)	ACTIVISION	29,95 €	1-8 JUGADORES	CASTELLANO	+18 AÑOS	Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control...	50
DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC	NAMCO BANDAI	39,95 €	1 JUGADOR	INGLÉS	+16 AÑOS	Una curiosa aventura de lento desarrollo que te enganchará si buscas algo diferente. Eso sí, llega en inglés.	77
DRAGON BALL Z BATTLE OF Z	NAMCO BANDAI	39,95 €	8 JUGADORES	CASTELLANO	+12 AÑOS	Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.	75
DRAGON'S CROWN	NAMCO	41,99 €	1-4 JUGADORES	CASTELLANO	+12 AÑOS	Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.	93
FIFA 14	EA SPORTS	49,95 €	1-2 JUGADORES	CASTELLANO	+3 AÑOS	Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún FIFA en Vita...	80
GRAVITY RUSH (¡Precio especial!)	SONY	19,95 €	1 JUGADOR	CASTELLANO	12 AÑOS	Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.	90
INVIZIMALS: LA ALIANZA	SONY	29,95 €	1-4 JUGADORES	CASTELLANO	+7 AÑOS	Gracias a la cámara de PS Vita y la realidad aumentada podremos capturar a docenas de nuevos invizimals.	84
KILLZONE MERCENARY	SONY	39,95 €	1-8 JUGADORES	CASTELLANO	+18 AÑOS	Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.	90
LEGO MARVEL SUPERHEROES	TT GAMES	39,95 €	1 JUGADOR	CASTELLANO	+7 AÑOS	Divertido y simpático como todos los LEGO, pero con los "recortes" de las portátiles; no hay multi, fallos técnicos...	84
LITTLEBIGPLANET (¡Precio especial!)	SONY	19,95 €	1-4 JUGADORES	CASTELLANO	+7 AÑOS	Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.	91
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION	KONAMI	29,95 €	1 JUGADOR	CASTELLANO	18 AÑOS	Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.	92
PERSONA 4: GOLDEN	ATLUS	39,99 €	1 JUGADOR	INGLÉS	+16 AÑOS	Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.	92
RAGNAROK ODDYSEY	GAME ARTS	19,99 €	4 JUGADORES	CASTELLANO	+16 AÑOS	Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom.	79
RESISTANCE: BURNING SKIES	SONY	29,50 €	8 JUGADORES	CASTELLANO	+16 AÑOS	El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.	82
SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO	SONY	29,99 €	1 JUGADOR	CASTELLANO	+7 AÑOS	Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita.	89
SOUL SACRIFICE	SONY	39,95 €	1-4 JUGADORES	CASTELLANO	+16 AÑOS	Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas.	93
TEARAWAY	SONY	29,95 €	1 JUGADOR	CASTELLANO	+7 AÑOS	Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.	84
TERRARIA	505 GAMES	29,95 €	1-8 JUGADORES	CASTELLANO	+12 AÑOS	No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D.	83
TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS	TECMO KOEI	39,95 €	4 JUGADORES	INGLÉS	+16 AÑOS	La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo.	87
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO (¡Precio especial!)	SONY	29,95 €	1 JUGADOR	CASTELLANO	+16 AÑOS	Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.	93
WIPEOUT 2048 (¡Precio especial!)	SONY	19,95 €	4 JUGADORES	CASTELLANO	+7 AÑOS	Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.	89
YS: MEMORIES OF CELCETA (¡Nuevo!)	NAMCO BANDAI	39,95 €	1 JUGADOR	INGLÉS	+12 AÑOS	RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, llega en inglés.	84

3 razones para tener ...
Ys: Memories of Celceta

Play ¡El juego del mes!





1. ROL CLÁSICO. *Ys: Memories of Celceta* es un juego de rol de acción en cuyo enfoque clásico reside todo su encanto. Los fans del género lo van a disfrutar.

2. BUENA DURACIÓN. La aventura de Adol Christin dura fácilmente más de 30 horas, en las que el ritmo y la diversión no decaen en ningún momento.

3. COMBATES EN TIEMPO REAL. Sus combates son similares a los de cualquier juego de acción y tremendamente accesibles, sin renunciar a la profundidad.

LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GfK



■ *FIFA 14* es intocable en PS Vita.

1. FIFA 14 (=)
2. Invizimals: La Alianza (=)
3. Tadeo Jones (↑)
4. Mega Pack 10 juegos (N)
5. LEGO Marvel superheroes (↑)
6. Mega Pack Disney (N)
7. Killzone Mercenary (↑)
8. COD: Black Ops Declassified (↑)
9. Rayman Legends (↓)
10. ACIII: Liberation (=)

LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Toukiden: The Age of Demons** (N) — TECMO KOEI | ACCIÓN



Aunque sigan faltándonos juegos Triple A, estos últimos meses estamos recibiendo propuestas más que interesantes para nuestra portátil. De entre todas ellas destaca para vosotros *Toukiden: The Age of Demons*.

2. **Broken Sword 5: La Maldición de la Serpiente** (↓) — REVOLUTION STUDIOS | AVENTURA GRÁFICA
3. **Dragon's Crown** (=) — ATLUS | BEAT'EM UP
4. **LEGO Marvel Superheroes** (↓) — WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **La LEGO Película** (N) — WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

La historia de Metal Gear

Se cumplen 15 años de la aparición en Europa de *MGS*. Rindamos honores a una saga que en total atesora más de un cuarto de siglo y un buen puñado de obras maestras.

Hoy en día *Metal Gear* es una de las franquicias más reconocibles y respetadas de la industria del videojuego, pero las cosas eran muy distintas 25 años atrás, cuando un joven Hideo Kojima luchaba por destacar entre las filas de la ya entonces poderosa Konami. Hoy en día reconoce que estuvo varias veces a punto de tirar la toalla, porque la mayoría de sus propuestas eran rechazadas por la "Vieja Guardia" de la compañía. Sólo tras el éxito de *Penguin Adventure* para MSX (secuela de *Antartic Adventure*, ambos protagonizados por Penta, un pingüino que llegaría a ser uno de los protagonistas del inolvidable *Parodius*), se le dio en Konami la oportunidad de iniciar un proyecto propio. La compañía quería un juego de acción, al estilo del *Commando* de Capcom, pero Kojima se dio de bruces con la limitaciones del MSX2, que impedían llenar la pantalla de enemigos y disparos, así que optó por enfocar el juego hacia la evasión y el sigilo, dando más importancia a la infiltración que al factor shooter. Había nacido una leyenda, había nacido *Metal Gear*. Este cartucho para MSX2 de 1987 dejaba patente otra de las pasiones de Kojima: el cine.

La carátula del cartucho mostraba a un Solid Snake con el rostro de Michael Biehn (la imagen fusilaba sin miramientos un fotograma de "Terminator"). El juego fue un completo éxito, pero el mercado del MSX2 era pequeño en comparación con el de la todopoderosa Famicom, así que Konami decidió convertir el juego a la consola de Nintendo, sin contar con Kojima, que siempre ha despreciado esa conversión, al igual que el posterior *Snake's Revenge* de NES, otro título en el que no tuvo nada que ver. Estas jugadas fueron uno de los motivos por los que Kojima, años después, se empeñaría en tener su propia compañía dentro de Konami, Kojima Productions, asegurándose de que jamás se volvería a hacer algo parecido con sus creaciones. De todas maneras, a finales de los 80, Hideo estaba bastante ocupado desarrollando el memorable *Snatcher* y se tomaría su justa venganza en 1990 con *Metal Gear 2: Solid Snake*, la que tanto él como los fans de la saga consideran la auténtica secuela del original. Una absoluta obra maestra que exprimió el MSX2 al límite, expandiendo la mecánica de la primera entrega hasta niveles insospechados y en la que la cinefilia y el morro de Kojima alcanzaría cotas estratosféricas, al dotar a los personajes con el rostro de conocidos actores: Mel Gibson (Solid Snake), Sean Connery (Big Boss), Richard Crenna (Roy Campbell) y e incluso a Tom Berenger como Frank Jaeger. Sí, el mismo que regresaría de entre los muertos, años convertido en el cyber ninja de *MGS*. Para evitar el desfile de demandas, estos rostros desaparecían posteriormente en las conversiones de *Metal Gear* y *Metal Gear 2* incluidas en *MGS3: Subsistance*.

La saga sufriría un parón de varios años, durante los que Kojima se dedicó a firmar otra obra maestra, *Policenauts*, aunque en 1994 estuvo a punto de hacer regresar a Solid Snake nada menos que en 3DO, en lo



Kojima, más allá de MGS

En el haber de Hideo Kojima encontramos obras maestras del calibre de *Snatcher*, *Policenauts*, las dos entregas de *Zone of The Enders* o los deliciosos *Boktai* de GBA. Si no los conoces, ya estás tardando.

El primer *Metal Gear Solid*, el de PSone, es el único juego doblado al castellano en los 25 años de historia de la saga.

Secundarios inolvidables



Johnny Sasaki
(desde MGS a MGS 4)
Pardillo y con el vientre suelto. Ojo, que se acabó casando con Meryl.



Psycho Mantis
(MGS)
Capaz de hacer bailar tu Dual Shock y fisgonear en tu Memory Card.



Sniper Wolf
(MGS)
Tan hermosa como letal, su duelo en la nieve marcó a una generación.



Liquid Snake
(MGS)
El gemelo de Solid Snake: pelazo, pecho al aire y una mala leche legendaria.



Vamp
(MGS 2 y MGS 4)
Un chupasangres zapateador inspirado en Joaquín Cortés. Ahí es nada.





MGS 3: Subsistance incluyó extras tan jugosos como los *Metal Gear* de MSX2, lo que supuso la primera oportunidad de disfrutar de *MG2* por primera vez con textos en cristiano.





que debería haber sido *Metal Gear 3*. La potencia de la máquina de Panasonic enamoró a Hideo, pero el proyecto se congeló, porque en el horizonte empezaba a asomar un nuevo hardware, PlayStation. Salvo los usuarios de MSX y algún que otro fanático de la NES, pocos conocían la franquicia *Metal Gear* cuando empezaron a filtrarse las primeras pantallas de lo que sería *Metal Gear Solid*.

¿Metal Gear 3? ¿En 3DO?

La historia de la franquicia, e incluso la de la misma PlayStation, habría tomado unos derroteros completamente distintos si hubiera llegado a buen puerto el proyecto original de *Metal Gear 3*, destinado a la visionaria, pero finalmente fracasada, 3DO de Panasonic. Hablamos del año 1994...

El tráiler que se mostró en el E3 de 1997 acabó por disparar el "hype" hasta la estratosfera. Jamás habíamos visto nada parecido. Aunque la cámara cenital recordaba a los originales de MSX2, ese director de cine frustrado que es Kojima aprovechó el hardware de Sony para contarnos una historia increíble a través de un guión adelantado a su época y secuencias generadas por el propio motor gráfico, con encuadres cinematográficos y situaciones que no tenían nada que envidiar a las mejores producciones de Hollywood. Incluso los que no teníamos ni idea de japonés corrimos a comprar nuestra copia de importación durante aquel septiembre de 1998 (el juego no llegaría a Europa hasta febrero de 1999) para poder disfrutar de las aventuras de Solid Snake en Shadow Moses, enfrentado a una caterva de enemigos inolvidables: Liquid Snake, Sniper Wolf, Vulcan Raven... y Psycho Mantis. El duelo con este último pasaría a la historia por su capacidad para romper la cuarta pared. ¿Recordáis cómo era capaz de leer el contenido de nuestra Memory Card y alababa nuestro buen gusto al detectar partidas de *Castlevania: Symphony of The Night* o *Pro Evolution Soccer*? *MGS* nos enseñó cómo era posible escapar de una celda con la única ayuda de un bote de ketchup o que el tabaco, aunque perjudicial para la salud, era realmente útil para detectar trampas láser. Por no hablar de ese dial del CODEC, que sólo podía averiguarse mirando la parte trasera de la caja del juego, y que a día de hoy sigue siendo el mejor detector de copias pirata de todos los tiempos. La puntilla la puso un estupendo doblaje al castellano (la primera y la última vez que disfrutamos de ese lujo en un *MGS*), aún hoy en día reverenciado por todos los fans de la franquicia, cuya sombra sigue alcanzando, 15 años después, al responsable de poner voz a Solid Snake, Alfonso Vallés. Doblador habitual de animes, no es raro verle firmar, 15 años después, pósters de *Metal Gear* en el Salón del Manga de Barcelona.

En 1999 llegaría al mercado japonés *MGS Integral*, que tenía como principal reclamo un disco extra con 300 misiones de VR Missions (algunas delirantes, como el duelo frente a un soldado GENOMA gigante o la investigación de un caso de asesinato), que sería distribuido en Europa de manera independiente bajo el título de *MGS: Special Missions*. Kojima retomaría la mecánica de los *MG* de MSX2 con el excelente *Metal Gear Solid* de Game Boy Color, mientras preparaba el retorno de Solid Snake con un lanzamiento cortado a la medida de la nueva máquina de Sony: PlayStation 2. El desarrollo de *MGS 2: Sons of Liberty* no estuvo exento de dificultades y cierta polémica. La idea inicial de Kojima era situar la acción en pleno golfo pérsico, pero la escalada bélica en la zona hizo cambiar sus planes sobre la marcha, lo que acabaría repercutiendo en el producto final. La primera parte del juego, para muchos fans la más sólida de *Sons of Liberty*, está heredada de aquel proyecto y se nota bastante tanto en el fabuloso diseño del barco como en su mecánica. Para la segunda mitad, Kojima nos tenía deparada una sorpresa que no todo el mundo acogió de buen grado: Solid Snake cedía todo el protagonismo a un nuevo personaje, Raiden, con el que Hideo quería atraer al público femenino (era un tío guapo y blandito, del gusto de las japonesas). En Konami pusieron el grito en el cielo, pero Kojima ya no era el chaval inseguro de los primeros tiempos y se mantuvo firme. "Es mi juego y si se hunde, me hundo con él", llegó a decir durante la tempestuosa gestación del proyecto, que una vez más, sufrió los envites de la convulsa situación política de la época. Los sucesos del 11 de Septiembre obligaron a censurar, en el último momento, toda la secuencia del impacto del Arsenal Gear contra Manhattan.

El rostro de Solid Snake

Kojima siempre lo ha tenido claro. De haber podido llevar la franquicia al cine, el único actor capaz de dar vida a Solid Snake habría sido Christopher Walken. Lástima que le pille ya un poco mayor.

***MGS 2: Sons of Liberty* fue el mejor embajador de PS2,** dejando patente el enorme salto tecnológico que ofrecía la consola de 128 bits de Sony respecto a su predecesora. Para el recuerdo nos dejó detalles geniales, como ese Solid Snake camuflado bajo el nombre de Iroquois Pliskin »



Revolver Ocelot
(desde MGS a MGS 4)
Odiado y amado a partes iguales, nos entusiasmó verle joven en *MGS3*.



The Sorrow
(MGS 3)
Este espectro nos puso los pelos de punta con un inolvidable paseo por el río.



The Boss
(MGS 3)
Mentora de Jack/Big Boss. Su pelea final es lo más hermoso de la saga.



Cyborg Ninja
(MGS)
Aka Grey Fox. Regresó de la muerte para ponernos los ojos como platos.



Raiden
(MGS2, MGS4 y MGR)
Cómo pasar de rubio moñas a una letal y deslumbrante máquina de matar.





El repertorio de secundarios de *MGS3* sigue siendo inolvidable: desde la enigmática Eva hasta un joven Ocelot.

» (todo un guiño cinéfilo hacia 1997: Rescate en Nueva York), la búsqueda de un oficial del gobierno entre un montón de rehenes mediante la detección de su marcapasos con un micro direccional o la demencial parte final, en la que la IA que suplantaba a Campbell se volvía loca y empezaba a escupir imágenes del *Metal Gear* de MSX y casi nos engañaba para apagar la consola (más de uno lo hizo). Y aunque el nuevo elenco de enemigos no llegó a superar en carisma a los del primer *MGS*, dejó para la galería personajes inolvidables, como Solidus Snake (el tercer clon surgido del proyecto Les Enfants Terribles, del que nacieron Solid y Liquid), Fatman (un gordo dinamitero sobre patines) y Vamp, un personaje inspirado nada menos que en Joaquín Cortés.

Un año más tarde, Hideo repetiría la jugada de *MGS Integral*, pero en todo el mundo, con *MGS2: Substance*, una reedición del juego que supondría el debut de la franquicia en Xbox y que tenía como principales novedades 300 nuevas VR Missions y las Snake Tales, 5 misiones protagonizadas por Solid Snake/Iroquois Pliskin centradas en mostrar las peripecias de nuestro héroe mientras Raiden hacía de las suyas en el juego original. Como curiosidad, incorporó un pequeño simulador de skate, inspirado en el *Evolution Skateboarding* de Konami (los *Tony Hawk* lo petaban en aquella época). Mientras los fans seguían soñando con la aparición de un tercer *MGS*, Nintendo sacó la chequera y convenció a Konami y Kojima para lanzar un remake de *Metal Gear Solid*, cortado a la medida de GameCube. *MGS: The Twin Snakes*, desarrollado por la extinta Silicon Knights (*Eternal Darkness*), incorporó las mejoras en jugabilidad introducidas por *MGS 2* y nuevas intros, coreografiadas por el director japonés Ryuhei Kitamura (que hoy en día siguen levantando ampollas entre los fans más integristas de la franquicia).



La edad no perdona

MGS 3 tenía momentos increíbles. Uno de nuestros favoritos era el duelo con The End. Si querías evitarlo sólo tenías que adelantar el reloj de la PS2 una semana y éste moriría de pura vejez.

Podrán acusarle de muchas cosas, pero nadie discute la genialidad de Kojima, evidente en *MGS3: Snake Eater*, considerado por muchos el mejor juego de toda la saga. Lanzado en noviembre de 2004 en Japón (marzo de 2005 en Europa), Hideo nos dejó sin palabras al situar la acción en los años 60, en plena guerra fría, en un juego centrado en la figura de Big Boss, mentor y posteriormente rival encarnizado de Solid Snake. La infiltración (elevada a la enésima potencia gracias al uso de distintos patrones de camuflajes, tanto en la ropa como en el rostro) compartió protagonismo con la supervivencia, en una aventura que nos obligaba a cazar y devorar todo tipo de fauna y flora (de ahí el subtítulo) y que dejó para la historia un reparto de secundarios, esta vez sí, a la altura del primer juego. The Boss, mentora y mucho más de Jack/Naked Snake/Big Boss, le rompió el corazón (y bastantes huesos) a su discípulo, en compañía de su Cobra Unit, un inolvidable quinteto (The Fear, The Sorrow, The Pain, The End y The Fury) que nos brindó algunos de los duelos más memorables de la historia de PS2. Especialmente recordados son los enfrentamientos con The End y The Sorrow, este último responsable de un fantasmal paseo en el que nos cruzábamos por un río con todos los soldados y animales que habíamos dado muerte hasta ese momento. Con escenarios gigantescos y mil detalles geniales, *Snake Eater* extrajo uranio puro del hardware de PS2 y sólo fue superado por la reedición *MGS 3: Subsistance*, un año más tarde, que incorporó además un modo online, una cámara libre (que revolucionó la mecánica de la saga) y los *Metal Gear* de MSX, en castellano.

Entre medias de ambos títulos, Kojima aún tuvo tiempo de hacer debutar a Solid Snake en PSP con los sorprendentes *MGS Ac!d*, dos UMD en los que el universo de la franquicia se puso al servicio de una peculiar mecánica

Ellos hicieron historia



HIDEO KOJIMA (Creador, guionista, director... EL TODO). Soñaba con ser director de cine. Nos alegramos de que al final se dedicara a los videojuegos. Sin él, nuestra vida sería peor



YOJI SHINKAWA (Diseño de personajes y mechas). El padre de Snake, sus aliados y enemigos, y los inolvidables mechas de la saga, empezando por los Metal Gear.



TAPPI IWASE (Músico y plagiador). Responsable del tema central de *MGS*. Cayó en desgracia después de que unos periodistas rusos revelaran que era un plagio de una obra de G. Sviridov.



HARRY GREGSON-WILLIAMS (El toque Hollywood que soñaba Kojima). Padre de un sinfín de BSO de películas, dejó su huella en la saga a partir de *MGS 2: Sons of Liberty*.







La evolución gráfica de PlayStation en tres imágenes: *MGS* (PSone), *MGS2* (PS2) y *Metal Gear Rising Revengeance* (PS3).

en la que la acción directa daba paso al uso de cartas. Una jugada arriesgada que no todos supieron valorar. Quizás por ello en 2006 se decidió recuperar la mecánica tradicional en *MGS: Portable Ops*, también para PSP, en el que la infiltración cobraba tanto peso como el reclutamiento de tropas, ya fuera mediante el secuestro de soldados enemigos como por la detección de señales Wi-Fi a través de la PSP, capaces de generar aleatoriamente nuevos miembros para engordar los barracones de Outer Heaven, el cuartel general de un Big Boss, cada vez más desengañado con sus antiguos jefes. Este UMD tuvo una mayor aceptación que los *Ac!d*, como lo demuestra la aparición, un año más tarde, de una secuela, *MGS: Portable Ops Plus*, centrada en el multijugador online.

Aunque PS3 llegó a las tiendas en 2006 (2007 en Europa), Kojima Productions nos hizo esperar hasta 2008 para disfrutar, en un lanzamiento mundial, del siguiente capítulo de la saga, el espectacular y controvertido *MGS 4: Guns of The Patriots*. La querencia de Kojima por las secuencias interminables se disparó gracias a la capacidad del Blu-ray, lo que levantó no pocas críticas entre muchos usuarios. Hideo volvió a "quedarse con el personal" al presentar a un Snake envejecido prematuramente (los efectos secundarios de su gestación dentro del proyecto Les Enfants Terribles). *MGS 4* hizo un guiño al origen de la saga (y a *Snatcher*) con Metal Gear Mk II (el robotín que acompañaba a Snake) y pulió aun más la mecánica de camuflaje de *MGS 3* con el traje OctoCamo. La trama, que incluía un emotivo retorno a Shadow Moses, intentó atar todos los cabos sueltos dejados por *MGS2* y *MGS3*, algo harto complicado, ya que el propio Kojima reconoció "haberse metido en un jardín" con sus anteriores guiones. *MGS 4* también sirvió para reivindicar la figura de Raiden, convertido aquí en una letal máquina de matar, en un registro muy alejado de la moñez del juego de PS2. *Guns of The Patriots* también expandió el modo online de *MGS3*, con una mecánica mucho más atractiva y 3 expansiones (Gene, Meme y Scene) distribuidas entre 2008 y 2009.



Metal Gear Arcade

Jamás salió de los salones recreativos japoneses, pero habríamos dado el brazo izquierdo por poder disfrutar en Occidente de esta coin-op, inspirada en Metal Gear Online, que incorpora gráficos en 3D estereoscópicas (mediante las gafitas de rigor) y un sensor que reconocía el movimiento de la cabeza del jugador. Una auténtica cucada.

En 2010 llegaría una nueva entrega para PSP, *MGS: Peace Walker*, mucho más ambiciosa que sus predecesoras, y protagonizada una vez más por Big Boss. El panteón de enemigos memorables de la saga se amplió a una serie de mechas cantarines que pusieron al límite el hardware de la portátil de Sony. Un grandísimo juego que posteriormente pudo estar al alcance de los que no poseían una PSP, gracias al recopilatorio *Metal Gear Solid: HD Collection*. Comercializado en noviembre de 2011 (febrero de 2012 en Europa), este triple combo incluía las versiones remasterizadas en alta definición de *MGS2: Sons of Liberty*, *MGS3: Snake Eater* y el *MGS: Peace Walker* de marras, realizadas por los tejanos Bluepoint Games, los mismos que firmaron los remakes para PS3 de las andanzas de Kratos (*God of War Collection*) y las dos joyas de Fumito Ueda para PS2 (*Ico & Shadow of the Colossus Collection*).
Unos meses más tarde, en junio de ese año, llegaría la entrega para Vita, firmada por Armature Studio, que desgraciadamente dejó fuera a *Peace Walker* de la selección. Tanto las versiones de sobremesa como la entrega para la flamante portátil de Sony no incluían el minijuego de Skate de *MGS2*, aunque sí los *Metal Gear* originales de MSX 2, incluidos junto a *MGS3*. Este último llegaría también a la portátil de la competencia, la 3DS, en Marzo de 2012. *MGS: Snake Eater 3D* era un estupendo remake, que compensó la mediocre resolución de la consola de Nintendo con un control excelente, sobre todo si teníamos la fortuna de contar con el Botón Deslizante Pro, que añadía un segundo analógico a la portátil y lo acercaba aun más a la mecánica original de PS2.

Llegados a este punto, permitidnos volver atrás en el tiempo, justo tras el lanzamiento de MGS 4. Kojima llevaba años amenazando con abandonar la franquicia (y de hecho lo sigue haciendo) y después de desechar la idea de un hipotético *MGS5* protagonizado por The Boss y su Cobra Unit, en tiempos de la Segunda Guerra Mundial (habríamos matado por ver cómo The Boss daba a luz a Ocelot en pleno desembarco de Normandía), Hideo dio luz verde a un spin-of centrado en Raiden, en el que sólo tomaría parte como productor ejecutivo. En el E3 de 2009 se anunció, a bombo y platillo *MGS: Rising*, un prometedor título de acción en el que Raiden podía cortarlo todo, literalmente todo, con su katana. Desgraciadamente, los tipos encargados de liderar el proyecto eran incapaces de construir una mecánica decente alrededor del concepto central del juego, bautizado como Zan-datsu (cortar y tomar), desesperando a Kojima y los mandamases de Konami, que veían como transcurrían los meses sin tener en las manos un proyecto sólido. En 2010 se cancela el desarrollo y no es hasta principios de 2011 cuando un desesperado Hideo acude nada menos que a Atsushi Inaba, de Platinum Games. Los padres de *Bayonetta* agarran por el toro por los cuernos, y tras poner patas arriba todo lo construido hasta entonces, facturan en un tiempo récord (apenas dos años) el juego que todos acabaríamos conociendo como *Metal Gear Rising: Revengeance*. Raiden se reivindicó al fin con un juego de acción cortado a su medida (nunca mejor dicho), en el que era capaz de cortar por la mitad todo un Metal Gear Rex sin despeinarse.

El último capítulo de la saga está a punto de escribirse. En breve llegará *MGS V: Ground Zeroes*, que nos mostrará por fin la potencia del nuevo Fox Engine con este prólogo jugable del esperadísimo *MGS V: The Phantom Pain*, que mucho nos tememos no llegará hasta el 2015. Esperamos grandes cosas del reencuentro con Big Boss. De lo que estamos seguros es de que tenemos *Metal Gear* para rato. Los primeros 25 años de la franquicia han sido increíbles. Los próximos 25 serán igual de apasionantes. Siempre y cuando Kojima no se desentienda de la saga. Siempre amenaza con hacerlo, pero nunca lo ha cumplido. Y nos alegramos de ello.



DAVID HAYTER (La voz de Snake). Actor, guionista de X-Men y Watchmen... y la inconfundible voz de Snake en la versión original de todos los juegos... Salvo en el próximo *G. Zeroes*.



ALFONSO VALLÉS (Doblador de Snake en el primer *MGS*). Le siguen parando por la calle por haber doblado a Snake hace 15 años. Su mítico "Pero qué coño..." pasó a la historia.



RIKA MURANAKA (Músico y el alma de los créditos de *MGS*). Acabarse un *MGS* no habría sido lo mismo sin sus creaciones, empezando por ese mítico "The Best is Yet to Come".



MOTOSADA MORI (Asesor militar y padre del CQC). El tipo que enseñó a Snake a dejar K.O. a sus enemigos, gracias a una técnica heredada del Krav Maga israelí.

Cronología de la saga

Condensar en una sola página más de 25 años de existencia de la franquicia *Metal Gear* es una misión casi suicida. Pero vamos a intentarlo. Agarraos, que vienen curvas.



7 • JULIO • 1987
METAL GEAR NACE EN MSX2
El joven Hideo despunta en Konami con este juego de acción, en el que prima el sigilo sobre el tiro loco, tan de moda en aquella época. Nace una leyenda.



22 • DICIEMBRE • 1987
PRIMERA VERSIÓN EN CONSOLA
A espaldas de Kojima, Konami adapta a Famicom/NES el juego de MSX2, en un port de lo más pocho, con cambios en el mapeado y los gráficos.

ABRIL • 1990
SNAKE'S REVENGE
Konami sigue ninguneando a Kojima, y lanza en occidente una secuela de *MG*, sin contar con el autor del juego original. No será distribuido en Europa hasta dos años después, en Marzo del 92.

20 • JULIO • 1990
METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
Kojima explota al máximo el hardware de MSX2 para lograr un juego increíble, que permanecerá inédito en occidente hasta su aparición en *MGS3: Subsistance*.



3 • SEPTIEMBRE • 1998
SNAKE DEBUTA EN PLAYSTATION
Revolucionario tanto a nivel técnico como en mecánica y guión, ostenta un increíble 94 en Metacritic. No es para menos.

26 • FEBRERO • 1999
MGS ATERRIZA EN EUROPA
Y llega a nuestro país con un memorable doblaje al castellano. Será la primera y la última vez que oiremos a Solid Snake hablar en nuestro idioma.

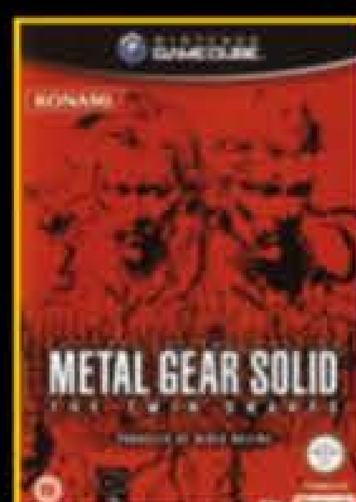
27 • ABRIL • 2000
INFILTRACIÓN DE BOLSILLO
GB Color recibe su propio *MGS*, un cartucho extraordinario, que recupera la vista cenital de los clásicos de MSX2. Aquí llegará en Mayo.

12 • NOV • 2001
MGS 2: SONS OF LIBERTY
Sony encontró el mejor embajador para su flamante PS2. Una obra maestra, con una gestación no exenta de polémica.





5 • NOV • 2002
MGS 2: SUBSTANCE
Los usuarios americano de Xbox disfrutaron de él mucho antes que el resto de los mortales. A Europa no llegaría, en sus tres versiones (PS2, Xbox y PC), hasta Marzo de 2003.



MARZO • 2004
REMAKE DE *MGS* EN GAMECUBE.
Nintendo saca la chequera y consigue un remake exclusivo de *MGS* para su GC, obra de Silicon Knights, autores de *Eternal Darkness*.



17 • NOV • 2004
A BOCAOS CON LAS SERPIENTES
Kojima firma el que muchos consideran el mejor de todos los *MGS*. *Snake Eater* es una obra maestra protagonizada por el antiguo villano de la saga, Big Boss.

16 • DICIEMBRE • 2004
UN PECULIAR DEBUT EN PSP
Sony quería un *MGS* para su portátil, y lo obtuvo, aunque con una mecánica de lo más sorprendente, basada en cartas. *AC!D* tendría su propia secuela, un año más tarde.

22 • DIC • 2005
MGS 3: SUBSISTENCE
Versión mejorada del clásico de 2004, con cámara libre, un modo online y los *MG* de MSX2 de propina. A Europa llegaría en Octubre de 2006, muy tarde.

13• JUNIO • 2006
CÓMIC ANIMADO PARA PSP
Konami lleva al formato UMD la adaptación en cómic de *MGS*, obra de Kris Oprisko y Ashley Wood. Aquí llegaría unos meses más tarde, en Septiembre.

5 • DICIEMBRE • 2006
METAL GER SOLID: PORTABLE OPS
Los usuarios de PSP querían un *MGS* "como Dios manda", y lo obtuvieron. Encarnando a Big Boss, debíamos formar un ejército a base de secuestros y recolecta de señales Wi-Fi.



12 • JUNIO • 2008
SOLID SNAKE DEBUTA EN PS3
Kojima intenta atar todos los cabos sueltos de las tramas de *MGS 2* y *MGS 3*. Lo mejor, el retorno a Shadow Moses, cargado de nostalgia.

29 • ABRIL • 2010
MGS: PEACE WALKER
Aún nos seguimos preguntando cómo lo hizo Kojima para condensar semejante joya en un UMD. Un *MGS* de aúpa, que nos hizo abrazar nuestras PSP.



8 • NOVIEMBRE • 2011
TRES JOYITAS EN ALTA DEFINICIÓN
Un sólo disco, a precio reducido, que atesoraban las versiones HD de *MGS 2*, *MGS 3* y *Peace Walker* para PS3 y Xbox 360. En Vita sólo incorporó los dos primeros.

21 • FEBRERO • 2012
SNAKE EATER 3D
Nintendo vuelve a llamar a la puerta de Kojima, esta vez para realizar un remake del mejor *MGS* de la historia. Muy recomendable, sobre todo si tenías el Botón Deslizante Pro.



FEBRERO • 2013
RAIDEN, DESATADO
Platinum Games, al rescate de Kojima y Raiden con *MG Rising Revengeance*. Un juego de acción tan explosivo como desmelenado. Si aún no lo tienes, ya estás tardando.

MARZO • 2014
MGS V: GROUND ZEROES
El prólogo jugable del esperado *MGS V: The Phantom Pain*. Dicen que será corto de narices, pero a ver quién es el guapo que lo deja escapar.



Género: **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
Desarrollador: **KCEJ**
Editor: **KONAMI**

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio: **4,99 €**




JUGADORES **1**


INSTALACIÓN **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**













EL REY DEL **SIGILO** SIGUE EN PLENA FORMA

Metal Gear Solid

Se cumplen 15 años de la llegada de *MGS* al mercado español. Rindamos honores a un juego legendario, con un doblaje en castellano inolvidable.

A veces Hideo Kojima utiliza su cuenta de Twitter para algo más que para mostrar fotos de comida. En uno de sus últimos tuits achacaba el retraso en el lanzamiento del primer *MGS* en Europa al doblaje, culpando especialmente a la localización en castellano. Bueno, dudamos mucho de que esa sea la razón por la que no hemos vuelto a disfrutar de un *MGS* con voces en español, pero lo cierto es que no nos habría importado ir con retraso respecto al resto de la humanidad, todos estos años, si ello hubiera significado volver a disfrutar de un doblaje tan memorable con el de *Metal Gear Solid*.

Pero al margen de la mitomanía edificada alrededor de la voz de Alfonso Vallés, lo cierto es que *MGS* nos sigue pareciendo una obra maestra. Puede que sus gráficos no hayan aguantado demasiado bien el paso del tiempo, pero su excelente mecánica, su trabajado guión y los múltiples toques "Made In Kojima" siguen deleitándonos como el primer día. Enumerar en una sola página todas las virtudes de *MGS* es imposible. Enfrentarse a esa férrea cámara cenital puede parecer un poco duro, pero queda rápidamente compensado ante la perspectiva de volver a enfrentarnos a Psycho Mantis, revivir la relación de Solid Snake con Meryl, sufrir junto a una Sniper Wolf agonizante o combatir a puñetazos con Liquid Snake sobre la chepa del Metal Gear Rex. La épica, la emoción, las risas y el drama siguen latiendo en ese brillante disco negro de PlayStation. Sea cual sea la opción que elijas para disfrutar de él, ya sea desempolvando la vieja Play, introduciendo el CD en tu PS2 o PS3 o recurriendo a la descarga digital, sólo te pedimos una cosa: disfrútalo en una pantalla de tubo o en PS Vita. En HD pierde bastante. El que avisa no es traidor.

» TRES MOMENTOS **ICÓNICOS** DE *METAL GEAR SOLID*



① **EL PERRETE MEÓN.** La mejor forma de pasar entre los lobos... Una caja impregnada de orina de perrete.



② **PSYCHO MANTIS.** Kojima hizo trizas la cuarta pared con un villano capaz de husmear en tu Memory Card.



③ **AQUÍ SE VIENE A SUFRIR.** No sabemos quién lo pasaba peor: Snake o el pobre mando de la PSX.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Ruth Caravaca, Sara Fargas.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita

axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Stell Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 6/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico**


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD


Asociación de Revistas de Información

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **14** DE ABRIL

» REPORTAJE
Toda la verdad sobre Watch Dogs

Ubisoft por fin ha anunciado la fecha de lanzamiento de *Watch Dogs*, el 27 de mayo, y el mes que viene os contaremos si de verdad cumple con las expectativas...



» REPORTAJE
PELÍCULAS DE JUEGOS

Aunque lo normal es que haya juegos basados en pelis, últimamente hay más pelis basadas en juegos. La trepidante "Need For Speed" es un ejemplo, pero le seguirán "The Last of Us", "Sly Cooper"...

» GUÍA COMPLETA
METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

La aventura como tal no es que sea muy larga, pero descubrir todos los secretos, extraer soldados y personajes, tiene su miga...

» REPORTAJE
TODOS LOS PERIFÉRICOS DE PS4

Te contamos qué periféricos de PS3 funcionan en PS4 y analizamos los lanzamientos para PS4.



Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation



Guías completas desde 0,89 €

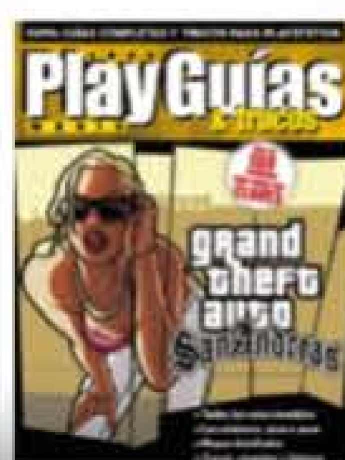
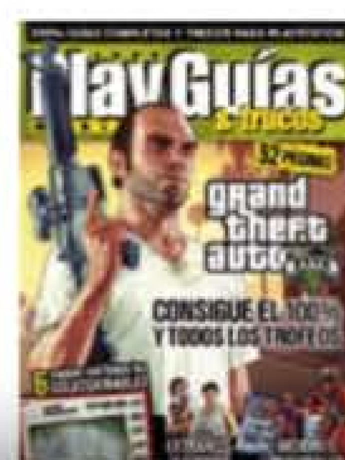
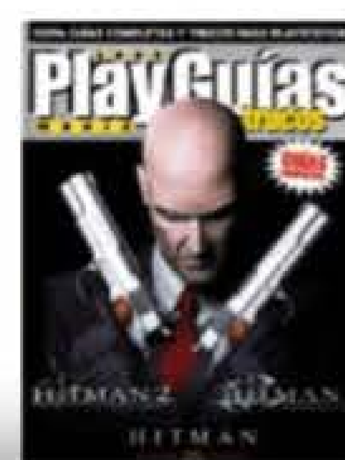
NO TE PIERDAS...









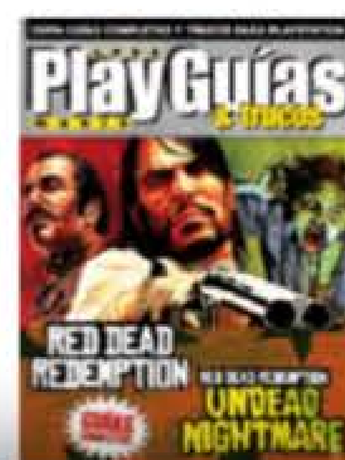




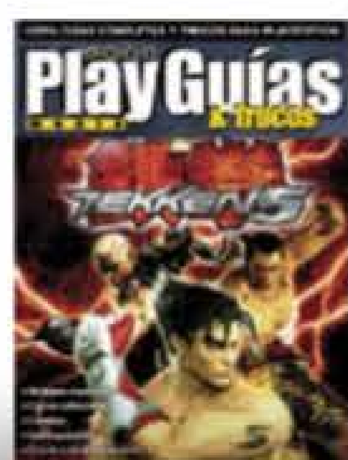
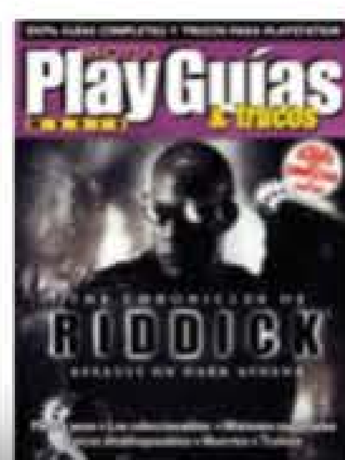


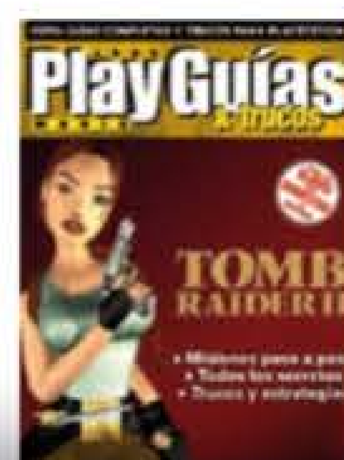









Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV Black Flag
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- Beyond: Dos Almas & Heavy Rain
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Crash Bandicoot Colección
- Crisis Core Final Fantasy VII
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War Ascension
- God of War Chains of Olympus
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- Gran Turismo 6
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA V
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Maximo Ghost to Glory
- Maximo vs Army of zin
- Medal of Honor Colección
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia (PS3)
- Prince of Persia Colección
- Ratchet&Clank Armados hasta los dientes
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Rogue Galaxy
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Silent Hill Homecoming
- Sly Raccoon
- Splinter Cell Trilogy
- Syphon Filter Logan's Shadow
- Tekken 5
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection

Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac

Disponible en el App Store

pocketmags.com


AARON PAUL
DOMINIC COOPER
NEED FOR SPEED
4 DE ABRIL EN CINES



Todos los coleccionables • Desafíos de Kleidos • Enemigos • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: Seleccionar objeto del inventario.
Stick izquierdo: Mover el personaje.
Stick derecho: Mover la cámara.
R1: Equipar / Quitar Guantes del caos.
R2: Usar objeto equipado.
L1: Equipar / Quitar Espada de vacío.
L2: Bloquear / Esquivar
L3: Recargar magia de vacío
R3: Recargar magia de caos
■: Ataque directo.
●: Ataque de área.
Start: Menú de juego
Start: Libro de viaje



Consejos Generales

DIFICULTAD PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS

Es el modo Nueva partida+ y por lo tanto sólo está disponible cuando termines el juego en cualquier otra dificultad. Para conseguir el **trofeo de Platino** debes completar esta endiablada dificultad, por lo que te recomendamos que no juegues tu primera partida en la dificultad más alta, para que te familiarices con el sistema de combate y te aprendas cuando cuándo bloquear los ataques enemigos.

NO MALGASTES EXPERIENCIA

No gastes todos los puntos de experiencia en un arma en concreto. Las habilidades más importantes que debes comprar son estas:

- **Látigo de sombra:**
Salto mortal, Latigazo con salto y Guillotina.
- **Espada de vacío:**
Ventisca, Cresta helada Contraataque de corte y Estocada Contraataque.
- **Garras de caos:** Contraataque de puño, Contraataque de garra, Puñetazo aplastante y Puñetazo furioso.

CÓDIGO KONAMI

Pulsando este famoso código en la pantalla de inicio del juego, cuando Gabriel está mirando el libro, se activa un menú de trucos en el que podemos elegir tener activadas todas las gemas, las maestrías, las técnicas, las mejoras y también jugar en Modo Dios, es decir, ser invencibles.
Eso sí, con los trucos activados no se desbloquearán los trofeos, así que cuidado.
La secuencia de botones que debes pulsar es:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖.

Asedio al Castillo

En la primera sala recibirás los tutoriales más básicos del juego y acabarás con algunos enemigos. Cuando los elimines verás una escena que te llevará hasta un pasillo en el que recibirás algún tutorial más sobre los saltos y los salientes

Al salir del puente verás una escena en la que hará presencia el que será el primer jefe del juego. Tras el combate estarás subido en el brazo del gigante y tendrás que acabar con algunos enemigos y **saltar cuando el gigante** vaya a golpear con el brazo el castillo. Cuando ya no queden enemigo estarás colgado del brazo y debes ir escalando hasta llegar a un punto donde debes hacer

que el jefe anterior dispare sus fechas a unos remaches del brazo para seguir avanzando. Tendrás que ir avanzando por varias zonas más haciendo uso de la ayuda de tu enemigo para poder avanzar hasta finalmente destruir al gigante.

De nuevo tendrás que luchar contra el **jefe de antes** y la táctica para acabar con él sigue siendo la misma.

Despertar

Tras las escenas de introducción tomarás el control del personaje ya en la calle de la ciudad. Avanza hacia el lado izquierdo hasta llegar a un callejón donde tendrás una pelea de la que no existe forma de salir victorioso.
Una vez acabe la pelea te verás encerrado en una sala y tu objetivo principal será bastante explicito y no queremos estropearte la sorpresa. Tras las siguientes escenas finalizará este capítulo.

Corporación Bioquimek

DISTRITO DE LAS CIENCIAS

Rompe los objetos que ves por el escenario y antes de abrir la puerta metálica ve hasta el final de la zona para encontrar el Memorial 1 ❶ y luego avanza por la puerta metálica. En la siguiente sala tendrás que lanzar tus dagas a los puntos rojos que te indican para que se abra la verja y puedas pasar.

Tras la escena del pasillo corre hacia el Portal de Sombra para transformarte en rata antes de que te vea el enemigo. Cuando llegue a tu posición rodéale y ve hasta el final del pasillo donde verás otro portal para volver a ser normal. Acércate al enemigo por la espalda y pulsa el botón de acción para dominarle. Con el enemigo bajo tu control, ve al final, activa el mecanismo para abrir la puerta y usa otro mecanismo más para llegar a otra sección.

Aquí recibirás el tutorial sobre cómo usar el Enjambre de murciélagos. Con ellos podrás distraer a los enemigos y facilitar tu avance en ciertas zonas. Tras el tutorial usa los murciélagos contra el enemigo de más a la derecha y luego sube por la escalera que te indican y engánchate a las siguientes pasarelas para pasar por encima de la puerta.

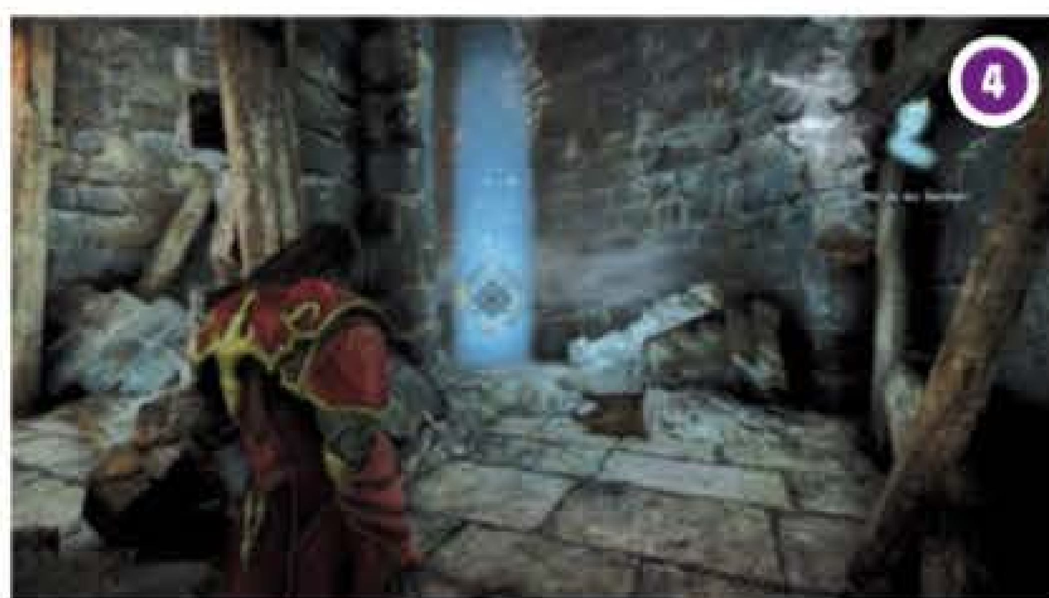
Avanza por la pasarela y baja por la siguiente escalera. Antes de seguir, vuelve a la sala de atrás por la puerta y corre hasta el fondo para transformarte en animal. Vuelve cruzar la puerta y entra por el conducto de la izquierda. Al fondo verás unos **cables que debes morder** para que se apague un ventilador. Vuelve a la zona de los primeros guardias y entra por el conducto de la izquierda. Al final está la Gema de vida 1 ❷.

Vuelve a la última sala y transfórmate en humano de nuevo. Sube por la escalera y avanza por el camino hasta llegar al final. »

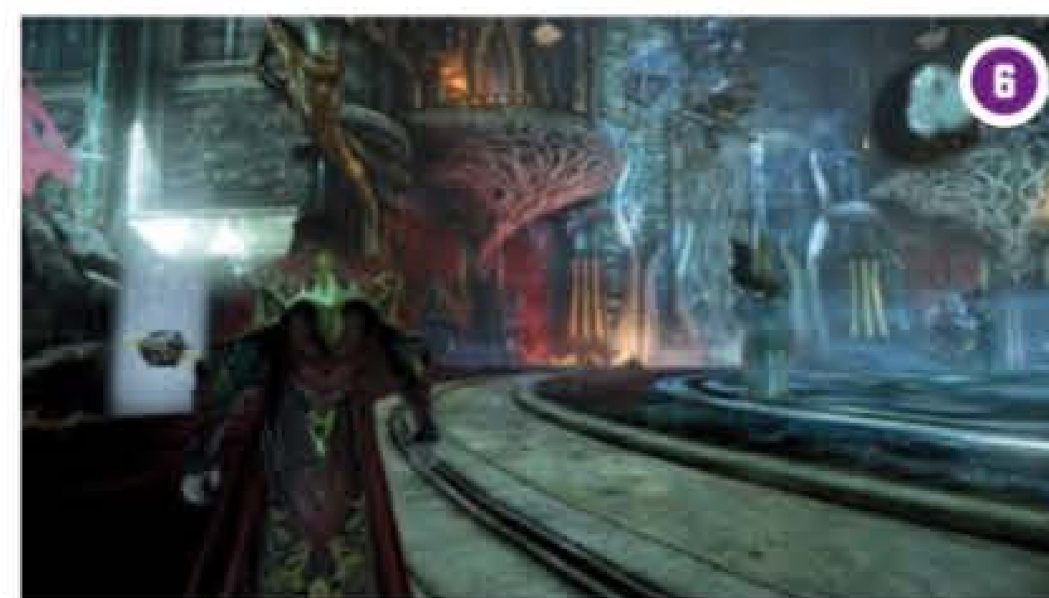












» ALA DE LOS BERNHARD

Nada más empezar, mira a tu derecha para ver el cadáver de un soldado y examínalo para conseguir el Diario de soldado 1 ❸. Sigue hasta llegar a una zona circular y antes de subir por la pared rodea la parte central para encontrar la Gema de vida 2 ❹. Sube por la pared y salta por las escaleras hasta llegar a la Gema de vida 3 ❺.

Vuelve a bajar y sube por la pared del lado contrario para llegar a la parte central de la pared y poder subir al piso de arriba. Cuando acabe la escena, rodea la terraza y sigue el camino para volver a entrar. Activa la **palanca** en la siguiente sala y luego usa tus dagas para abrir otro camino.

Aquí verás unas lámparas colgadas del techo. Antes de subir a ellas, déjate caer y ve a la derecha para encontrar la Gema de vida 4 ❻. Ve al extremo opuesto de la sala y vuelve a subir para llegar a las lámparas. Para avanzar debes moverte en la lámpara hacia la dirección en la que quieras que se balancee y luego saltar a la siguiente. En la segunda lámpara ve a la derecha para llegar a una terraza donde verás la Gema de vida 5 ❼.

Vuelve atrás y sigue el camino hasta ver una escena. En la siguiente zona cruzarás por unas maderas que llevan a unas escaleras donde verás a un soldado. Regístralo para conseguir el Diario de soldado 2 ❽. El siguiente pasillo se irá derrumbando según avances, por lo tanto prepárate para realizar un par de saltos. Llegarás a una sala donde encontrarás tu espada y lucharás contra un jefe.

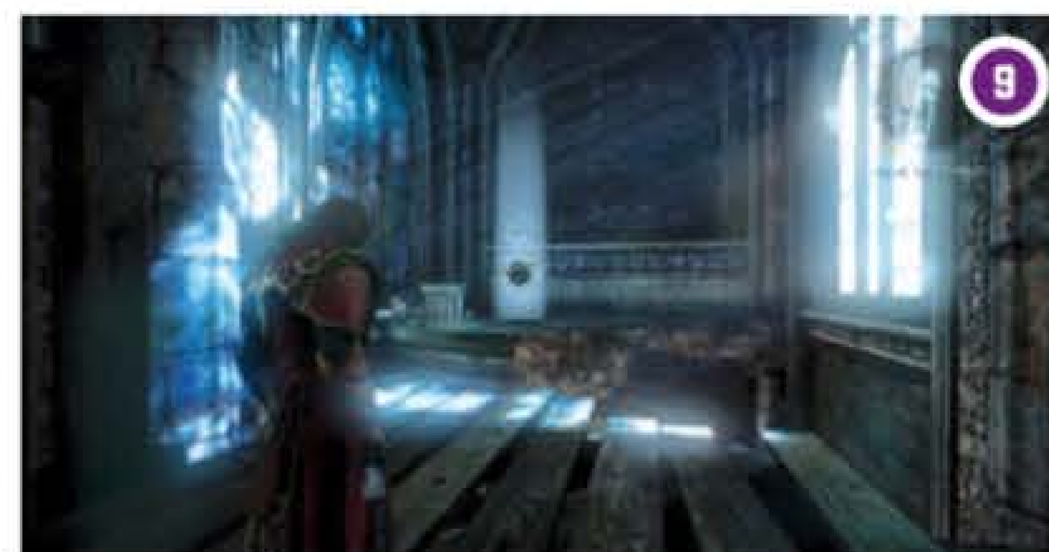
Para acabar con él debes centrarte en atacar a las partes donde tiene **grietas con sangre**. El combate tiene dos fases, aunque el procedimiento en las dos es el mismo. Sus ataques cambian de una fase a otra: en la primera fase creará una onda expansiva en el suelo y esa misma onda volverá hacia él por lo tanto asegúrate de esquivarla dos veces. En su otra forma transformará uno de sus brazos en una especie de maza con la que te atacará la mayor parte del tiempo. Puedes hacerle daño con cualquiera de tus armas, intenta no perder la concentración para llenar tu contenedor de maestría y así podrás usar la espada para hacerle más daño.

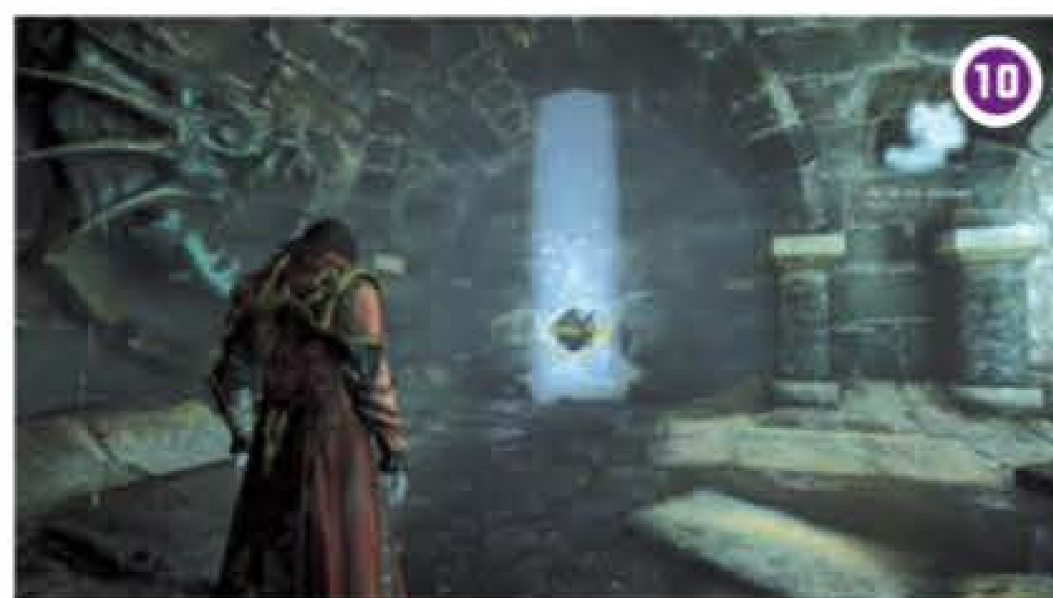
Al terminar el combate verás en el suelo la cara de una estatua angelical que debes examinar para conseguir la Gema de vacío primordial. Con ella podrás congelar el agua de la pared y escalar por ella para llegar a una zona más alta.

Una vez arriba rompe los objetos para avanzar y entre ellos encontrarás una Lágrima de santo. En vez de seguir por el lado izquierdo, sigue todo recto para llegar a la parte superior del pasillo que se













iba destruyendo y ve al fondo cruzando por unas maderas y unas lámparas para llegar hasta la **Gema de vacío 1** ❾. Vuelve al camino indicado y en la zona de los túneles ve al fondo para encontrar la **Gema de vacío 2** ❿ y vuelve atrás para llegar a una gran sala circular.

Ve todo recto hasta la pared por la que cae agua y junto a una columna verás un soldado que debes examinar para conseguir el **Diario de soldado 3** ⓫. Congela las cascadas para poder subir y llegarás a una plataforma en la que encontrarás la **Gema de vida 6** ⓬.

Salta abajo de nuevo y avanza por las maderas del lado opuesto a la cascada. Una vez arriba ve al fondo del lado izquierdo para encontrar la **Gema de vacío 3** ⓭. Vuelve atrás y sigue el camino hasta otra sala donde verás una escena. Después debes acabar con varias oleadas de enemigos. Lo más importante es estar atento cuando capturen a la persona que debes defender. Cuando hayas acabado con unos cuantos enemigos verás otra escena y conseguirás el **Medallón del lobo**. Antes de ir al centro de la sala sube por las maderas que rodean la zona para llegar arriba y camina a la izquierda para encontrar al fondo la **Gema de vacío 4** ⓮. Vuelve abajo y usa el medallón en el centro de la sala. Al hacerlo tendrás una escena y deberás volver arriba para salir de la zona.

DISTRITO DE LAS CIENCIAS

Sigue el camino marcado hasta combatir con otro enemigo. Cuando acabes con él, ve a la derecha, en vez de seguir el camino indicado, hasta llegar a la sala donde antes patrullaban los primeros enemigos. La puerta del fondo estará abierta y podrás pasar para conseguir la **Gema de vida 7** ⓯. Vuelve al camino indicado, usa la espada para congelar la catarata y cruza por encima de la puerta para llegar al otro lado.

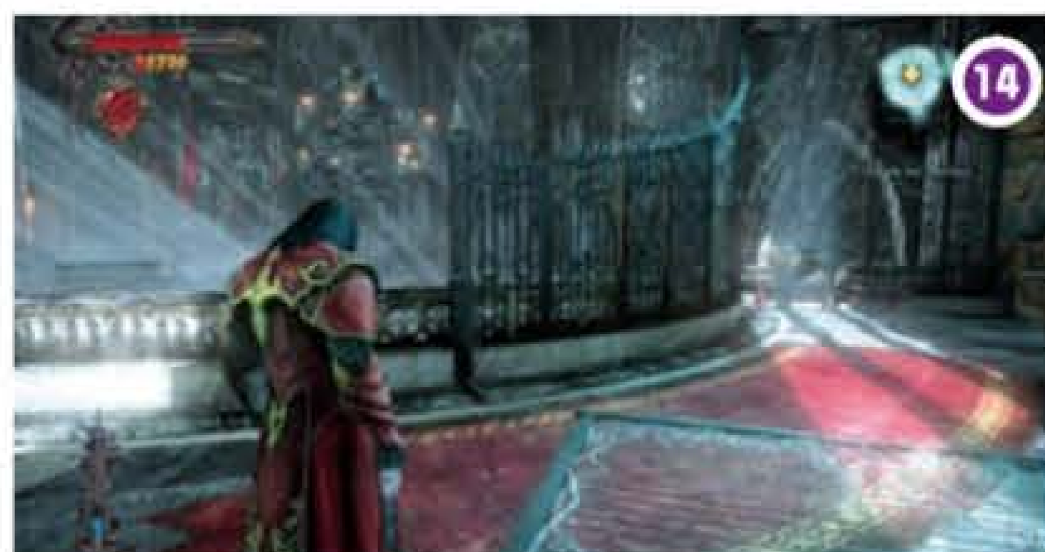
En el lado izquierdo verás una pared que debes congelar. Transfórmate rápido en bestia y pasa por el agujero de abajo. Sigue por los conductos hasta otro pasillo. Avanza hasta ver otro conducto: entra y rompe los cables del fondo. Sal al pasillo y transfórmate en humano. Usa los murciélagos con el enemigo y luego corre para poseer al científico y abre la puerta.

Tras la siguiente escena tendrás que luchar contra otro jefe. Equípate la espada y la habilidad de congelar para frenarle antes de que te embista y se teletransporte. Cuando quede congelado, podrás luchar de forma normal. Tras un par de combos volverá a iniciar el proceso de querer embestirte, así que repite la operación un par de veces. Tras la escena volverás a Centro ciudad.

CENTRO CIUDAD

Sigue por el pasillo para ver una escena que te llevará hasta el Ala de los Bernhard.







Las tres Gorgonas

ALA DE LOS BERNHARD

Avanza por el pasillo y examina el cadáver del soldado de la izquierda para conseguir el **Diario de soldado 4** ❶. Entra en la siguiente sala y activa la **palanca** para poner en funcionamiento el ascensor y llegar así a la Ciudad de condenados.

CIUDAD DE CONDENADOS

Cuando acabe la escena date la vuelta, mira detrás de la estatua de un caballo para encontrar el cuerpo de un soldado. Examínalo para conseguir el **Diario de soldado 5** ❷. En el borde que da hacia la zona de la lava encontrarás la **Gema de vacío 5** ❸. Sigue el camino marcado para entrar en una sala y prepárate para luchar contra nuevos enemigos.

A los enemigos más pequeños les puedes matar usando cualquier arma y combo. Para acabar con el grande debes rodearle para llegar a atacarle por la espalda o esperar a que embista para que se quede empotrado contra alguna pared y entonces aprovechar para darle cera.

Al acabar con todos los enemigos conseguirás la **Llave de la mazmorra**. Úsala en la maquina que ves en la sala para abrir la salida.

CIUDAD DE CONDENADOS

Ve a la piedra central de la zona y desde aquí salta a la cadena que ves cerca y luego sigue el camino rodeando la zona hasta llegar al otro lado de la cueva para disfrutar de una escena y llegar a una nueva sección. Avanza con cuidado y antes de caer en la zona central mira a tu izquierda para ver la **Gema de vida 8** ❹. Para cogerla debes saltar directamente de una zona a otra con cuidado de no caer abajo. Una vez abajo tendrás que acabar con algunos enemigos como los que ayudaban al jefe anterior, solo que esta vez llevan armadura y solo podrás golpearles por delante.

Cuando acabes con ellos sube por la pared del fondo. Una vez arriba verás en el lado izquierdo un soldado que debes examinar para conseguir el **Diario de soldado 6** ❺.



Delante verás un mecanismo que debes usar para crear un "puente" hacia otras zonas. Empieza por hacerlo todo recto y ve a esa plataforma para ver una nueva escena. Vuelve a bajar y crea el puente hacia la siguiente plataforma y desde ahí crea dos puentes más para llegar a la plataforma que hay más al fondo para encontrar la **Gema de vacío 6** ❻.

Ahora debes crear los puentes para llegar a la zona final y activar el mecanismo para hacer bajar la celda de tu compañero. Luego debes crear un puente que llegue hasta la celda y llevar la celda hasta el punto que te indican usando más puentes y así conseguir que él abra la puerta de salida.

Sigue el camino y sube la escalera de la izquierda, al subir mira a tu izquierda y examina el cadáver de un soldado para conseguir el **Diario de soldado 7** ❼. Sigue el camino y prepárate para luchar contra unas













arpías. Para acabar con ellas rápidamente puedes **usar tus murciélagos** para que queden aturdidas en el suelo. Acércate a ellas para pulsar el botón de acción para matarlas. También puedes realizar combos aéreos hasta acabar con ellas. **Subе por la pared central** y una vez arriba examina el cadáver del soldado para conseguir el **Diario de soldado 8** ❽. Cruza el puente para llegar a la siguiente zona.

Aquí tendrás que luchar contra otro grupo de arpías. Cuando acabes con ellas sigue el camino por la columna que está fuera de la zona y realiza un par de saltos por varios salientes para llegar a otra zona donde tendrás que luchar contra un par de enemigos. Uno de ellos dejará caer una **llave de la mazmorra** que debes usar para abrir la verja. Nada más pasar, sube por la pared de la derecha para encontrar la **Gema de vacío 7** ❾ y finalmente entra en el castillo.

Ve hacia el trozo y activa el mecanismo para hacer aparecer una escalera por la que debes descender. Al poco de avanzar, examina el cadáver del soldado que verás en el suelo para conseguir el **Diario de soldado 9** ❿ y ve por el pasillo de la derecha. Tras la escena tendrás que luchar...

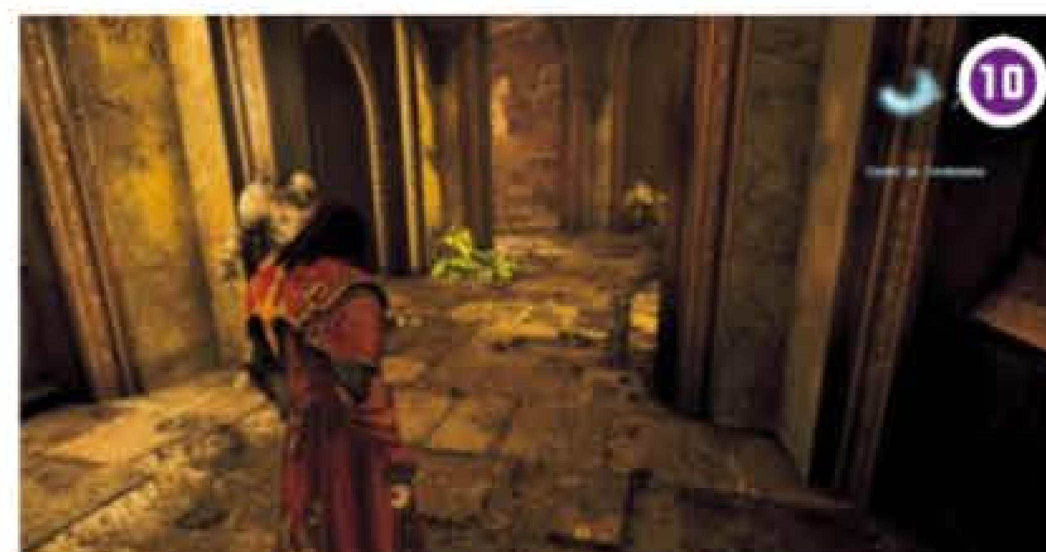
Como imaginarás su punto débil son las cabezas. Ataca a cualquiera usando combos aéreos y esquiva los pocos ataques que ejecuta. Cuando le quites cierta cantidad de vida dará un golpe en el suelo que esquivarás de manera automática y debes usar tu espada para congelar la mano y subir por el brazo hasta la cabeza. Según subas por el brazo te intentará atacar con su otra mano y debes prepararte para saltar a las formaciones que tiene a los lados de su brazo.

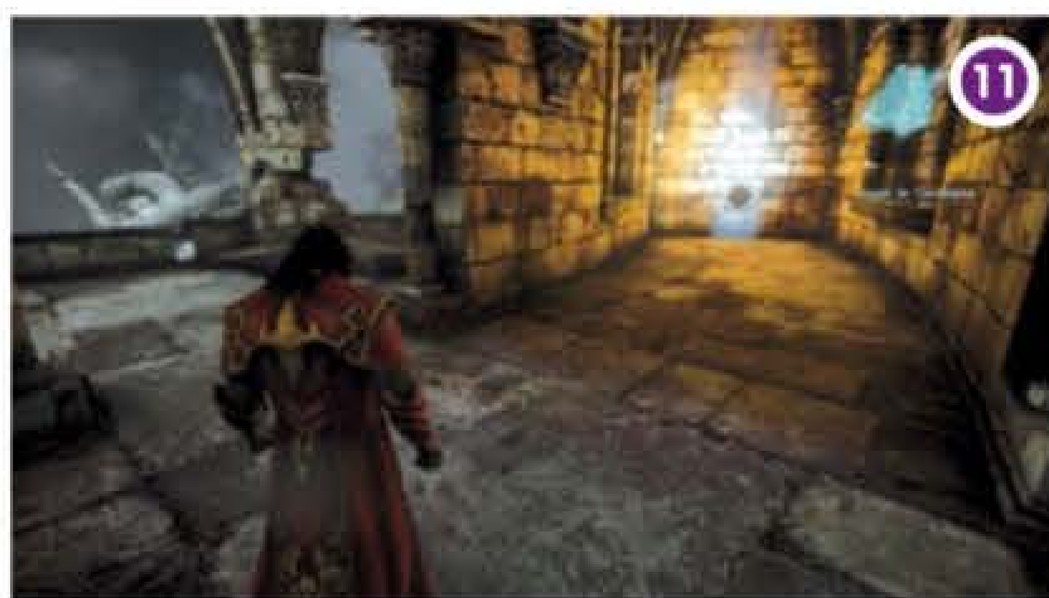
Tras la escena, el jefe tendrá un nuevo ataque que consiste en seguirte con la mirada para atraparte y golpearte. En el caso de que te atrape, realiza ataques para escapar antes de que llegue a golpearte.

De nuevo tienes que atacar hasta que vuelvas a congelarle el brazo. Esta vez antes de subir tendrás que usar tu nueva arma para romper las rocas que te bloquean el paso por el brazo y esperar a que asome la cabeza para saltar a ella. Cuando sólo le quede una cabeza tendrá dos nuevos ataques. En uno de ellos alzará su cabeza para lanzar fuego que caerá en picado cubriendo la mayor parte del escenario y debes calcular que zona quedara libre para ir rápidamente. El otro ataque consiste en lanzar fuego por la boca en línea recta hacia nuestra posición. Antes de hacer este segundo ataque verás que el enemigo empezará a inspirar. En ese momento debes equiparte la espada y congelarle la cabeza. Con ello habrás derrotado al jefe. »













»**Tras el combate, coge la** Gema primordial del suelo. Gracias a ella puedes lanzar bombas con una de tus armas para abrir caminos. Tras el tutorial, sube por el brazo del inerte jefe y avanza por el pasillo.

Antes de llegar a la estatua en la que rellenas tu poder debes ir a la izquierda para encontrar la Gema de caos 1 ⓫. Vuelve al camino principal y sigue hasta una zona donde tendrás que luchar. Gracias a tu nueva arma será mucho más fácil acabar con los enemigos que lleven armadura. Cuando les derrotes coge la llave de la mazmorra, úsala para abrir la puerta y avanza para ver una escena en la que quedará desbloqueada la tienda de objetos y en la que de momento no hace falta que compres nada.

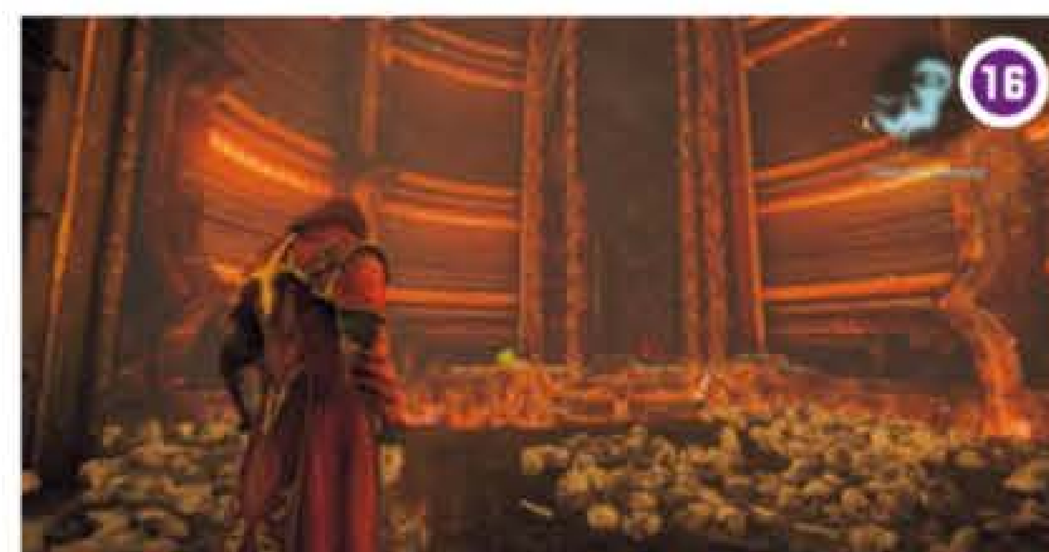
Sal de la tienda y examina el cadáver del soldado de la derecha para conseguir el Diario de soldado 10 ⓬. En el lado contrario hay una pila que debes examinar para conseguir el Emblema de Kleidos ⓭.

Cerca del Altar del lobo verás una escalera. Sigue ese camino y activa el pedestal que verás en la siguiente sala para activar una **Sala de mapas.** Vuelve al altar del lobo y cerca verás una estatua y a su izquierda una puerta. Crúzala para usar un ascensor que lleva a otra zona. Encontrarás una estructura por la que debes avanzar esquivando trampas. A medio camino verás una verja rota: entra para encontrar el Pila de Sacrificio 1 ⓮.

Una vez arriba, ve al fondo y salta desde el punto que no tiene verja a otro saliente. Luego ve al fondo para encontrar en un hueco la Gema de caos 2 ⓯. Desde aquí salta abajo y ve a la izquierda. Usa la bomba para hacer bajar una plataforma por la que podrás cruzar y llegar a un soldado en el que encontrarás el Diario de soldado 11 ⓰. Vuelve al altar del lobo y úsalo para volver al Centro ciudad.







El Antídoto

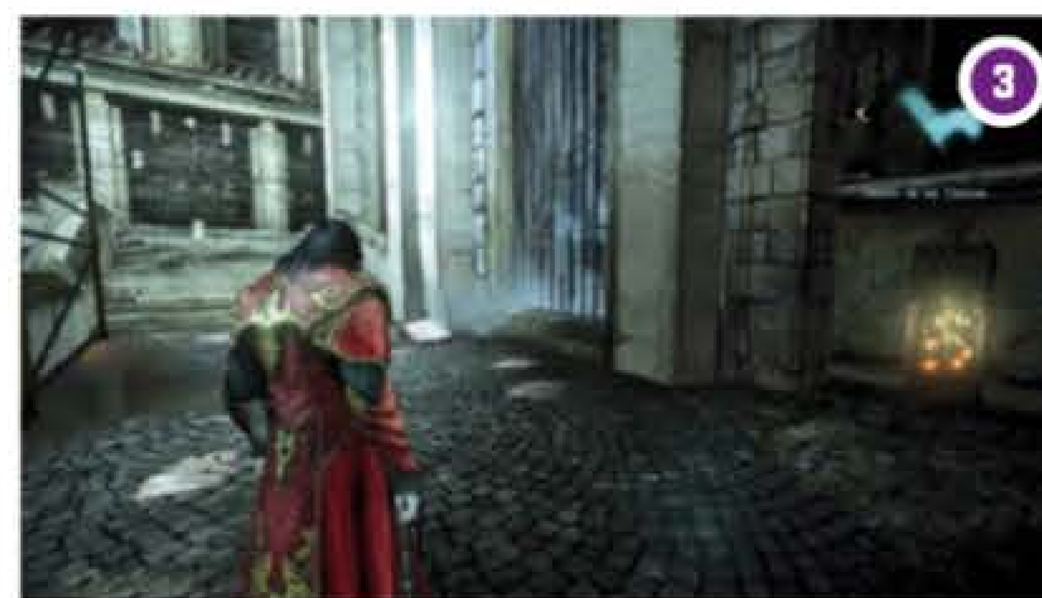
CENTRO CIUDAD

Aparecerás en un aparcamiento. Lo único que puedes hacer es usar el ascensor que te señalan en el minimapa para llegar a la zona principal. Cuando acaben las escenas, ve de nuevo al punto indicado para volver a usar el ascensor que te llevará al aparcamiento.

Acaba con los enemigos y usa la bomba en los escombros del lado derecho para abrir camino. AHora debes usar tu espada en las tuberías del pasillo







para apagar el fuego y luego en la tubería del aparcamiento para terminar de apagarlo. Avanza para salir a la calle.

Ve todo recto y sigue por el puente. Antes de entrar en el edificio señalado, rodéalo y salta por la pared para llegar al techo: encontrarás la **Gema de caos 3** ❶. Entra en la tienda y transfórmate en animal. Avanza por el conducto que está más al fondo y sal por la parte trasera de la tienda. Vuelve a transformarte, sube por la estantería hasta el piso de arriba y luego salta a la calle para llegar al Distrito de las Ciencias.

DISTRITO DE LAS CIENCIAS

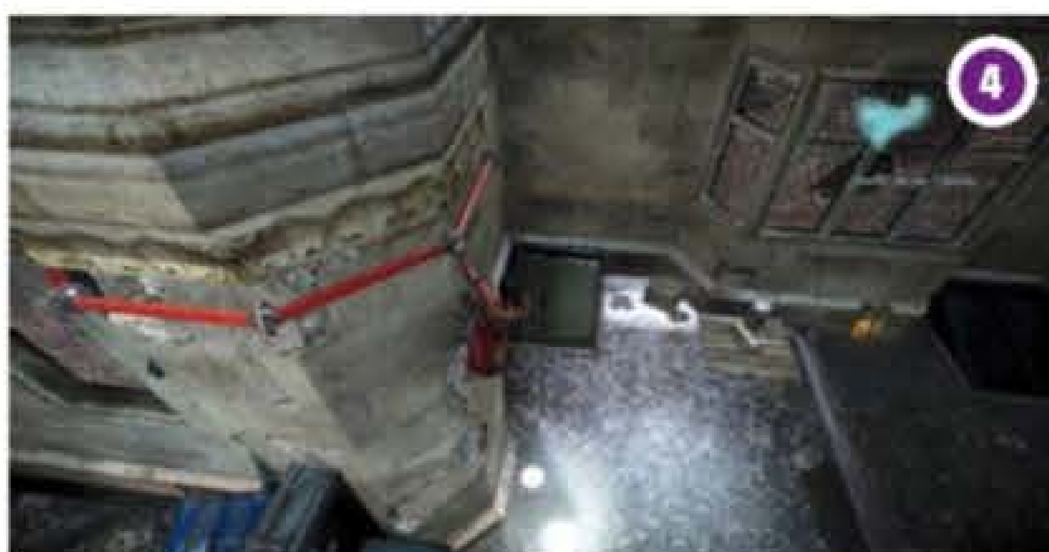
Al caer en la calle mira a la izquierda para encontrar el **Memorial 2** ❷. Sigue el camino y cuando saltes hacia otra calle verás una cascada y a la derecha el **Memorial 3** ❸. Sigue el camino hasta otra plaza donde debes acabar con más enemigos. Cuando ya no quede ninguno, usa tus dagas en la caja eléctrica encima de un generador para cortar la corriente y poder subir por la tubería de la pared. Cuando estés colgado de la tubería roja déjate caer al suelo para encontrar el **Memorial 4** ❹. Vuelve a la tubería roja y entra en el edificio.

Tras la escena, sal de la zona de las duchas y ve al pasillo central. Acaba con un par de enemigos y coge el **Memorial 5** ❺. Vuelve atrás y ve a la izquierda para llegar a una habitación, salta a la pared para pasar por encima del muro y conviértete en animal. Usa los conductos para llegar a la sala del fondo y entra por el hueco del suelo para llegar al piso de abajo. Vuelve a transformarte y acaba con los enemigos. Al fondo verás una estatua para reponer energía y en la sala central están las escaleras por las que debes bajar.

En la planta de abajo acaba con la pareja de enemigos y ve al fondo para usar tu espada para apagar el fuego. Aquí encontrarás la **Gema de vacío 8** ❻. También debes girar la válvula para activar la energía. Vuelve al pasillo para poner en marcha la turbina y hacer que se abra la puerta.

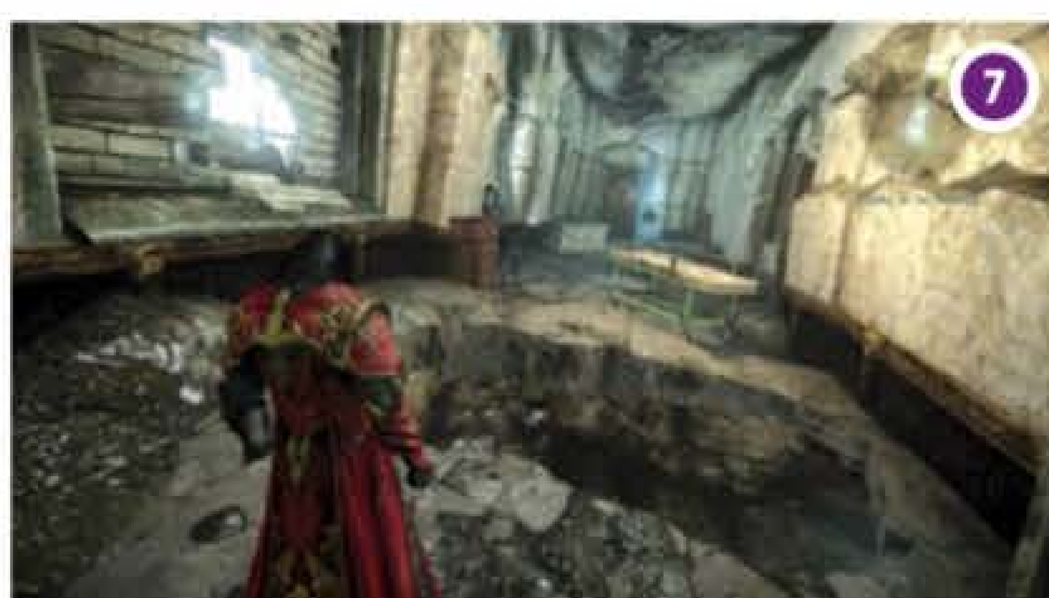
Sigue el camino indicado subiendo por la pared y al llegar arriba date la vuelta para encontrar la **Gema de caos 4** ❼. Vuelve atrás y sigue hasta una recepción. Cuando acabes con los enemigos sube la escalera para encontrar el **Memorial 6** ❽. Baja una planta y sigue el camino. Cuando llegues al pasillo central del edificio entra en la sala del medio que ahora estará abierta para encontrar la **Gema de vida 9** ❾.

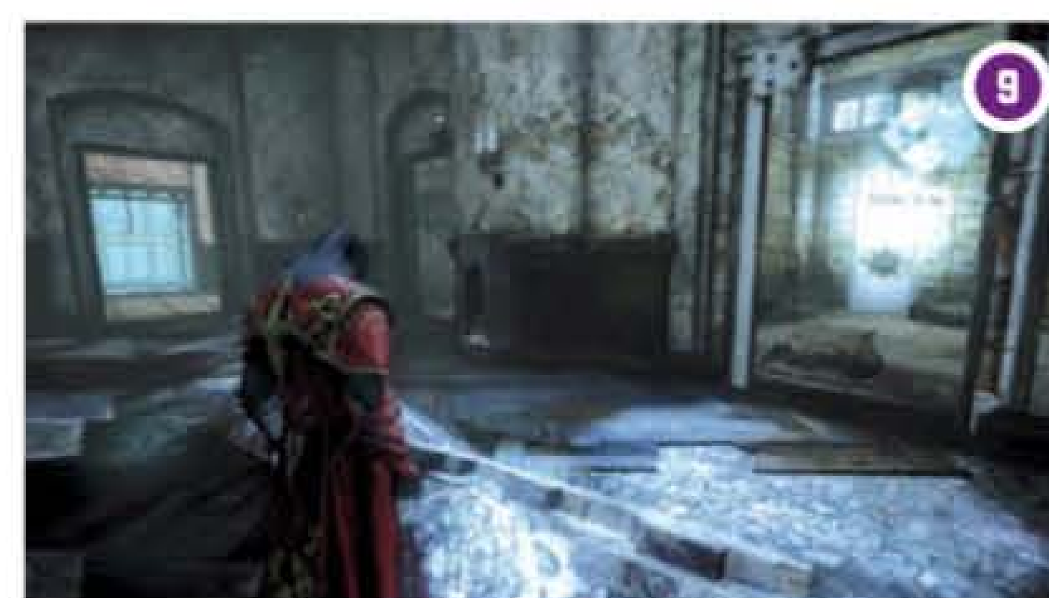
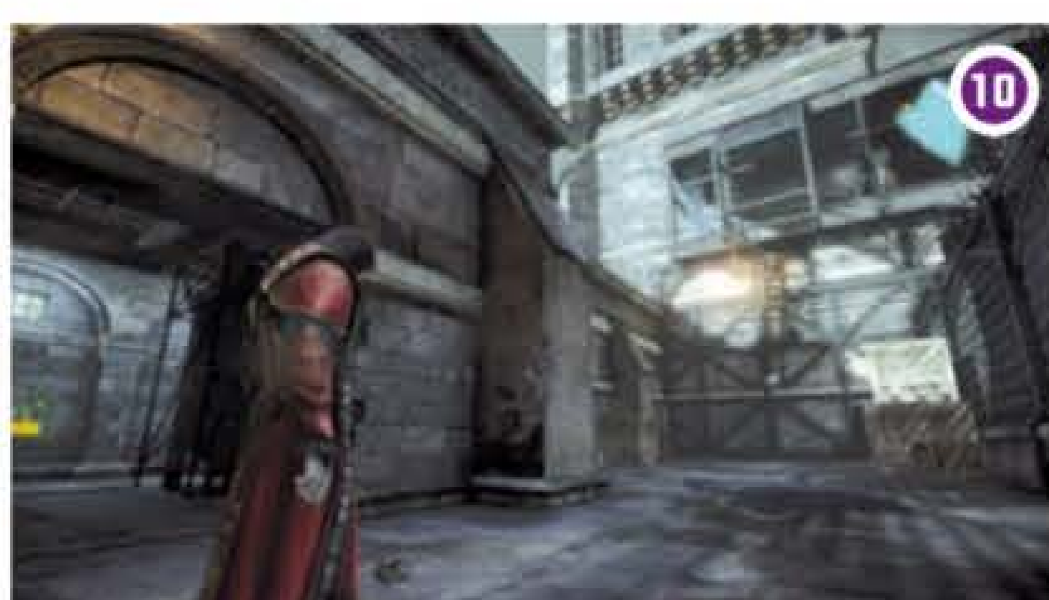
Una vez fuera del edificio tendrás que acabar con tres nuevos enemigos. La manera más práctica de acabar con ellos será usando las Garras del caos. Además de no ser peligrosos sus ataques, también se hacen daño entre ellos. »

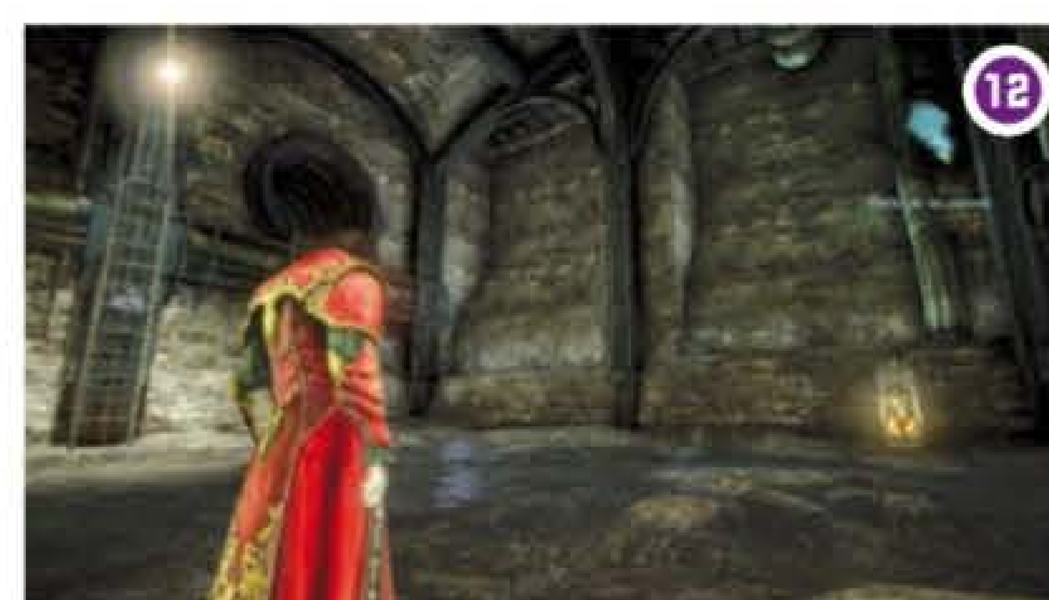










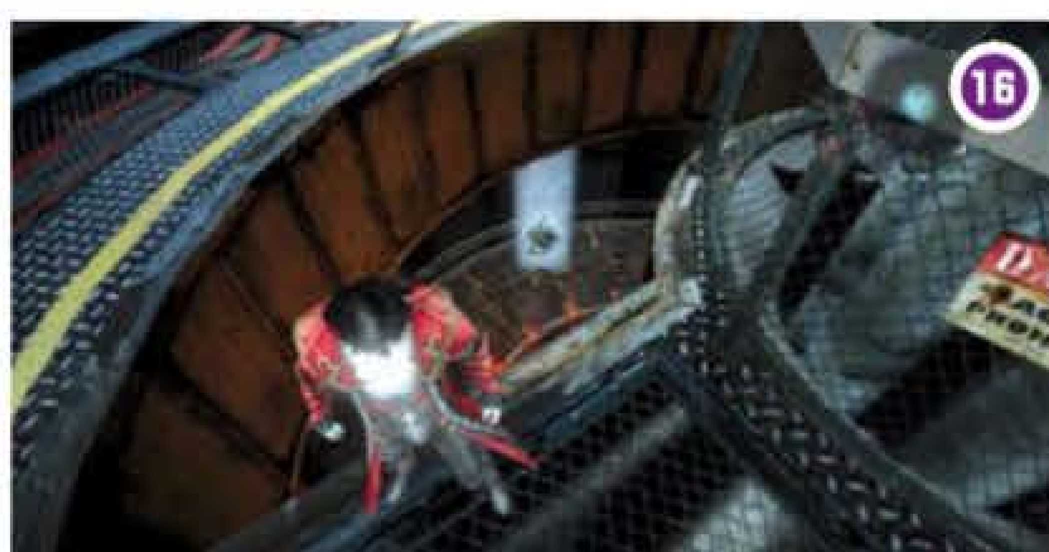
» **Tras el combate, pasa por la verja y ve** a la derecha para subir por la destartalada escalera y encontrar la Pila de sacrificio 2 ⑩. Vuelve atrás, entra en el edificio, activa la electricidad y avanza cuando se abra la puerta. Salta a la calle y acaba con los enemigos. Usa la bomba para que baje una escalera que te llevará al tejado. Ve al fondo de la calle y salta el muro para encontrar el Memorial 7 ⑪.

Sigue hasta entrar por una alcantarilla. Tendrás que luchar contra unos enemigos y encontrarás el Memorial 8 ⑫. Sube por la pared y avanza hasta el laboratorio donde luchaste con un jefe. Desde la pasarela salta a la parte inferior de la estructura que cuelga del techo. Sigue por los salientes hasta una plataforma en la que verás la Gema de vacío 9 ⑬. Sigue hasta el edificio principal y usa las bombas en el hielo de la puerta.

Según avances por la zona verás la Gema de caos 5 ⑭ tras realizar el segundo salto. Avanza hasta acabar con el primer grupo de enemigos y ve por la izquierda para encontrar la Gema de caos 6 ⑮. Ahora escala por unas tuberías para salir al exterior. Nada más salir mira hacia abajo por donde llegaste para ver la Gema de caos 7 ⑯.

Sigue hasta un puente. Tras el combate ve al fondo, sube por una de las escaleras y arriba encontrarás la Gema de vacío 10 ⑰. Ve hacia la escalera de la derecha según miras el edificio y salta el borde para encontrar el Memorial 9 ⑱. Usa las bombas en las cadenas de la puerta, entra y usa un ascensor.





Estación Castlevania

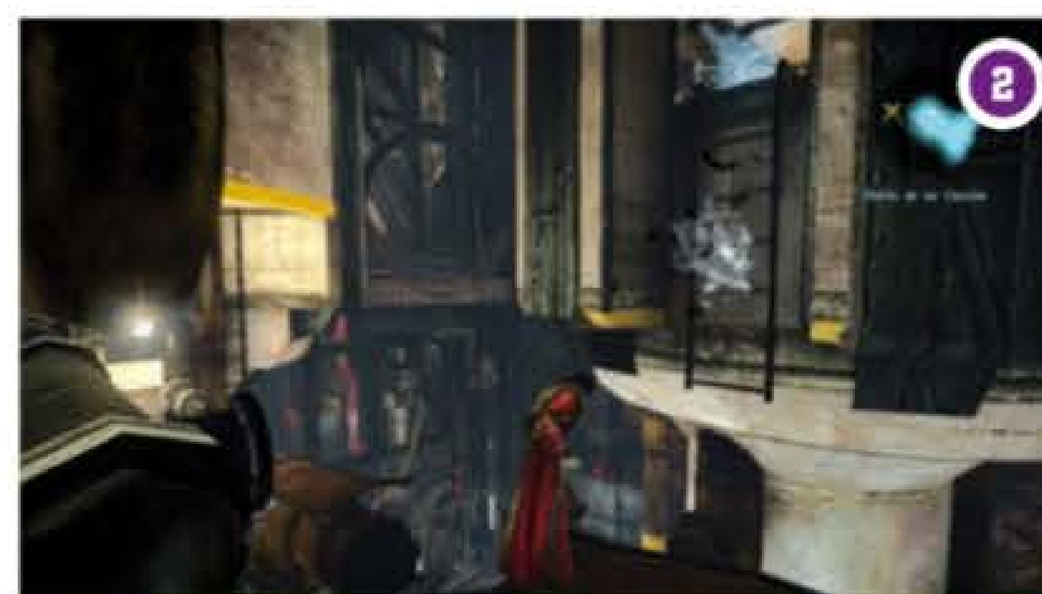
En esta gran cueva tendrás que **colgarte de unos contenedores** para avanzar por unos raíles hasta el otro extremo. Empieza por colgarte en la parte trasera del primero que pase y cuando estés en el raíl en el que otros contenedores pasan por debajo salta a ellos. Cuélgate de nuevo en la parte de atrás y calcula a qué altura debes estar para no ser electrocutado. Al llegar al final salta al suelo y coge el Memorial 10 ❶. Sigue el camino hasta entrar en otro edificio.

Al llegar a la planta baja te encontrarás con dos guardias. Aturde a uno con los murciélagos cuando esté en el lado derecho, ve hacia el otro para poseerlo y abre la puerta. En la siguiente sección aturde al guardia y sube la escalera para pasar sobre la verja. Sube a la pasarela que tienes encima y salta a una escalera que verás en la estructura central para encontrar la Gema de vida 10 ❷. Salta abajo cuando sepas que el guardia no te va a ver y poséelo para abrir la verja. Vuelve a la primera zona y transfórmate en animal para pasar por la rendija, entre los dos últimos guardias.



Al entrar verás una escena que te llevará a un combate en un tren. Tras el combate escapa por la ventana antes de que llegue el guardia y sube para escapar a otro vagón. Tras el siguiente vídeo usa rápido los murciélagos en el guardia para que no destruya el enganche de los trenes. Tras la escena sube a la parte superior y avanza hacia los vagones delanteros antes de entrar en el túnel.

Entra en el tren y espera a que el guardia haga la ronda para poseerlo y abrir la puerta. Tendrás otro enfrentamiento con el enemigo de antes. Luego vuelve a subir al techo para llegar a otro vagón. Te agarrarás al techo del tren y debes ir moviéndote de izquierda a derecha para esquivar los focos del techo. Finalmente volverás al tren y lucharás por última vez con el enemigo. Tras el accidente llegarás a la Plaza de la victoria.



PLAZA DE LA VICTORIA

Sigue al lugarteniente hasta una sala donde debes acabar con todos los enemigos. Desactiva la electricidad y pide a tu compañero que sujete la palanca para pasar y romper los cables. Acaba con los enemigos de la siguiente sala y sube por la pared. Pide ayuda a tu compañero para abrir la salida y sigue hasta la siguiente sala donde volverás a quedarte solo.
Sube por la pared y sigue el camino marcado, durante el trayecto verás el Pila de sacrificio 3 ❸. Cuando llegues a las vigas de arriba tienes que rodear la zona para llegar a la parte trasera de un muro donde verás la Gema de caos 8 ❹. Cuando llegues a la salida ve por la viga de la derecha para llegar hasta la Gema de caos 9 ❺. En el siguiente callejón verás el **Altar del lobo**. Al acercarte a una verja verás una escena que te llevará a la Guarida de Carmilla.







Maldición de Sangre

GUARIDA DE CARMILLA

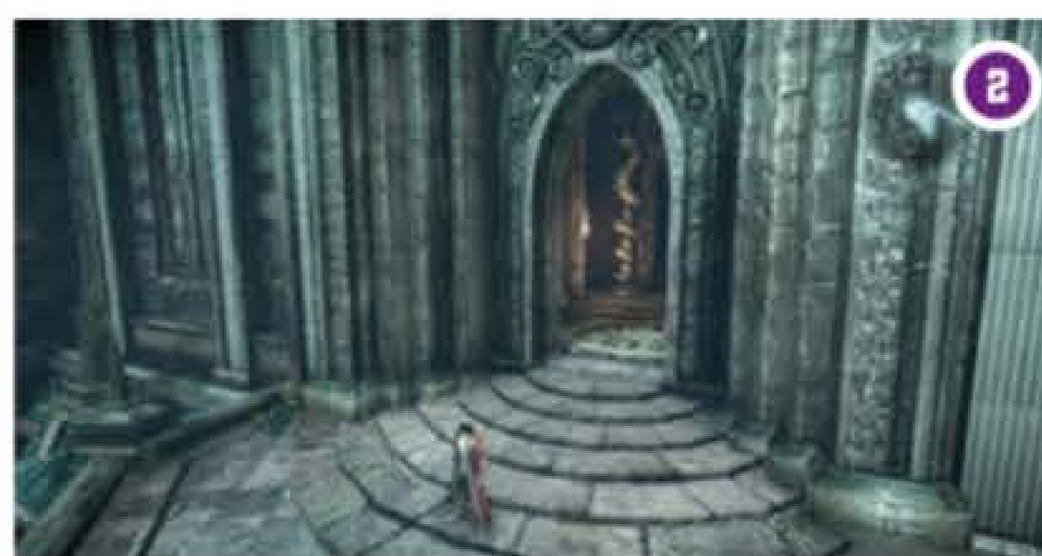
Avanza ver una escena y prepárate para luchar contra un par de esqueletos. No son difíciles de derrotar pero debes hacerlo rápidamente antes de que pierdas toda la vida. Tras el combate verás un vídeo.

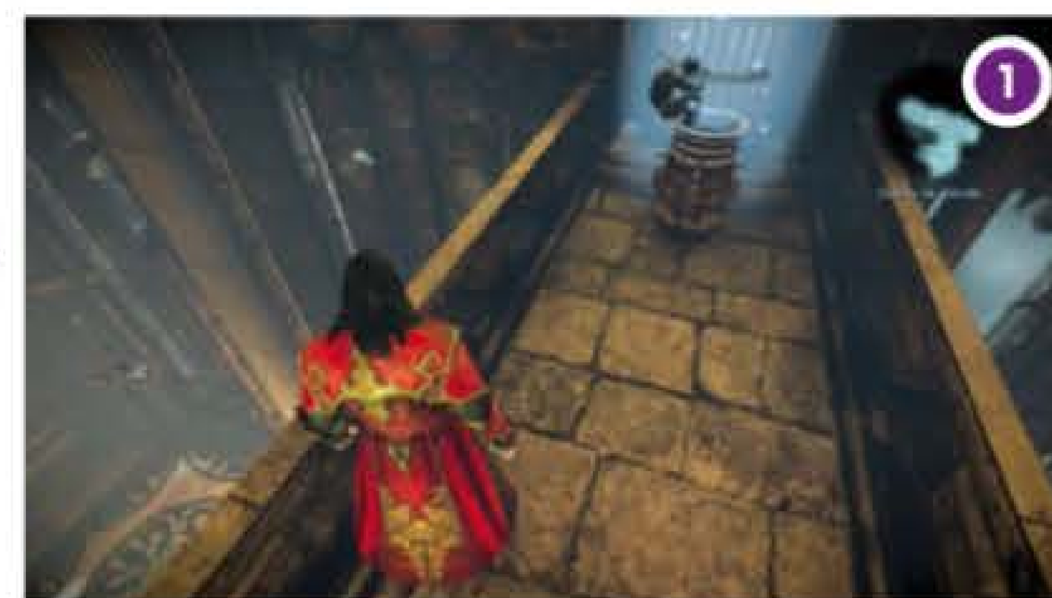
Tu siguiente objetivo es ofrecer tu sangre en cuatro marcas del suelo. Debes hacerlo sin que Carmilla te vea o invocará a más enemigos. Si te llegase a ver, las marcas que ya tenían sangre seguirán activadas. Cuando actives las 4 podrás avanzar y ofrecer sangre en una quinta marca para llegar a otro pasillo.

Ve a la izquierda, sube por la pared y sigue hasta un puente en el que encontrarás la Pila de sacrificio 4 ❶. Vuelve abajo para salir al exterior y mira a la derecha para examinar el cadáver de un soldado y coger el Diario de soldado 12 ❷. Desde aquí sigue el camino hasta ver el vídeo finalizará con el enfrentamiento contra Carmilla.

Para acabar debes equipar las **Garras del caos** y lanzar bombas lo más rápido que puedas para destruir su escudo. Cuando lo hagas dos veces perderá el escudo y tendrás que congelarla para poder atacarla. Al quitarle casi toda la vida, Carmilla creará imágenes suyas y debes golpearlas a todas hasta dar con la verdadera.

Tras la escena obtendrás el poder Forma de niebla con el que podrás traspasar verjas. Úsalo ahora para recuperar vida.





El resto de combate es bastante más agresivo. Debes atacar a Carmilla ❸ con tu látigo para ir quitándola vida poco a poco, pero cuidado, ya que cada pocos ataques ella te atacará con ayuda de un demonio. Sus ataques son un par de puñetazos y unas oleadas de electricidad. No intentes realizar combos muy largos o te alcanzará. Si el demonio te agarra usa tu nueva habilidad y ten en cuenta que puedes recuperarte las veces que quieras. Tras el combate y la escena, vuelve a la biblioteca y otro vídeo te devolverá a la Plaza de la victoria.



El Antídoto II

PLAZA DE LA VICTORIA

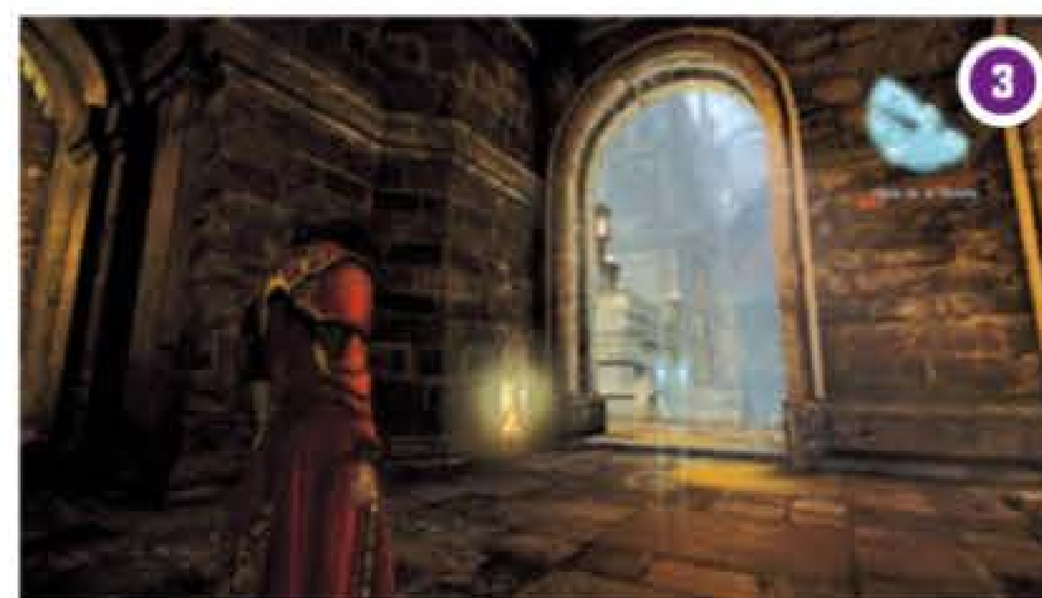
Usa la Forma de niebla para atravesar la verja y en el conducto de aire para subir una planta más arriba. Sube por la escalera y cuélgate de la viga para usar de nuevo la Forma de niebla y pasar al otro lado.

Una vez abajo transfórmate en animal y pasa por el conducto. Ve hasta el final para encontrar la Pila de Sacrificio 5 ❶. Vuelve a transformarte en animal para entrar al conductor y sigue hasta salir de nuevo y verás la Gema de vacío 11 ❷.

Vuelve al punto donde te transformaste en animal y sigue el camino hasta ver una escena en la que un ángel coloca una bomba en el suelo. Antes de salir coge el Memorial 11 ❸, acaba con todos los enemigos y sube a un coche que







verás junto a una fachada para llegar a un saliente y cruza por encima del muro. Al llegar al otro lado ve al fondo del lado derecho y entra por el agujero de la pared para coger la **Gema de caos 10** ❹. También verás una **sala de mapas**. Vuelve atrás y sigue el camino hasta usar un ascensor que te lleva a una nueva zona.

Entra por la verja de la izquierda y activa el generador. Vuelve fuera y entra por la verja de la derecha para llegar hasta la **Gema de caos 11** ❺. Vuelve y sube las escaleras. Acaba con los enemigos y ve hacia el primer tramo de la escalera que está roto para encontrar la **Gema de vacío 12** ❻. Usa la Forma de niebla para pasar por una verja y acaba con un par de enemigos más antes de coger el **Memorial 12** ❼. Ve al final y sube en el ascensor.

Al salir del ascensor acaba con los enemigos y ve a la derecha para encontrar el **Memorial 13** ❽. Ve al otro lado, usa la Forma de niebla para entrar por la rendija y sigue hasta llegar a otro ascensor. En caso de que esté apagado debes bajar para activar la electricidad. Al llegar arriba ve a la escalera central para encontrar la **Gema de vida 11** ❾ y luego ve por el camino para tener una escena.

Ve al fondo del pasillo para transformarte en animal y entra por la rendija de la pared. Cruza la sala hasta el otro extremo y recupera tu forma mientras esperas a que salga un hombre de la sala de al lado, al que debes poseer para abrir la puerta del laboratorio. Comenzará una escena que culmina en el un combate.

Este jefe tiene el repertorio de ataques más amplio hasta ahora: una embestida, unos zarpazos que originarán unas oleadas... Creará torbellinos de viento que debes esquivar y cada vez que pierda cierta vida subirá a una piedra para lanzar una especie de misiles. Después se lanzará hacia tu posición en picado. Teniendo todo esto en cuenta, la clave es esquivar para acercarte y usar cualquier arma para dañarle. Todo el combate es igual. Cuando consigas derrotarle verás una escena que te llevará a la Torre de Vigía.

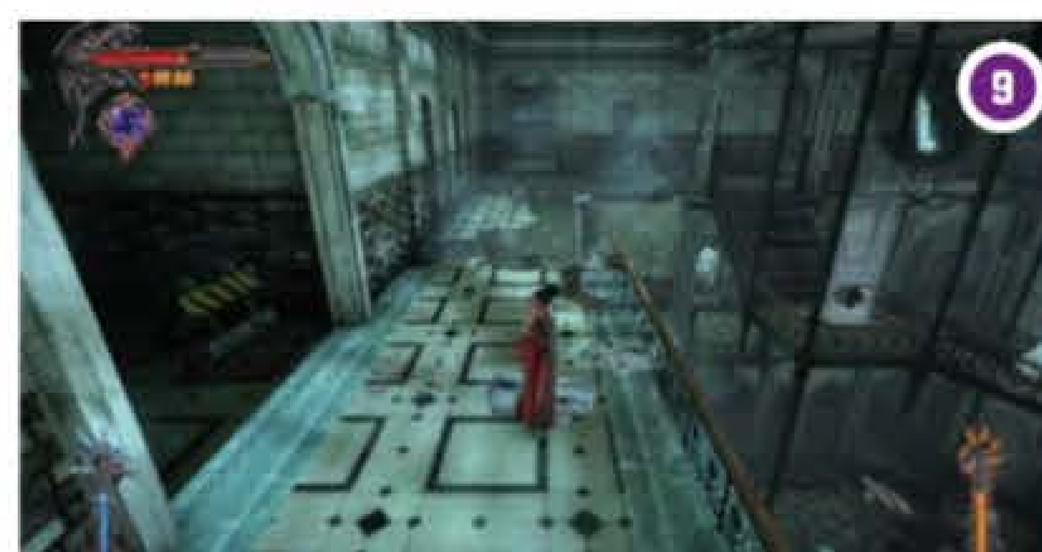




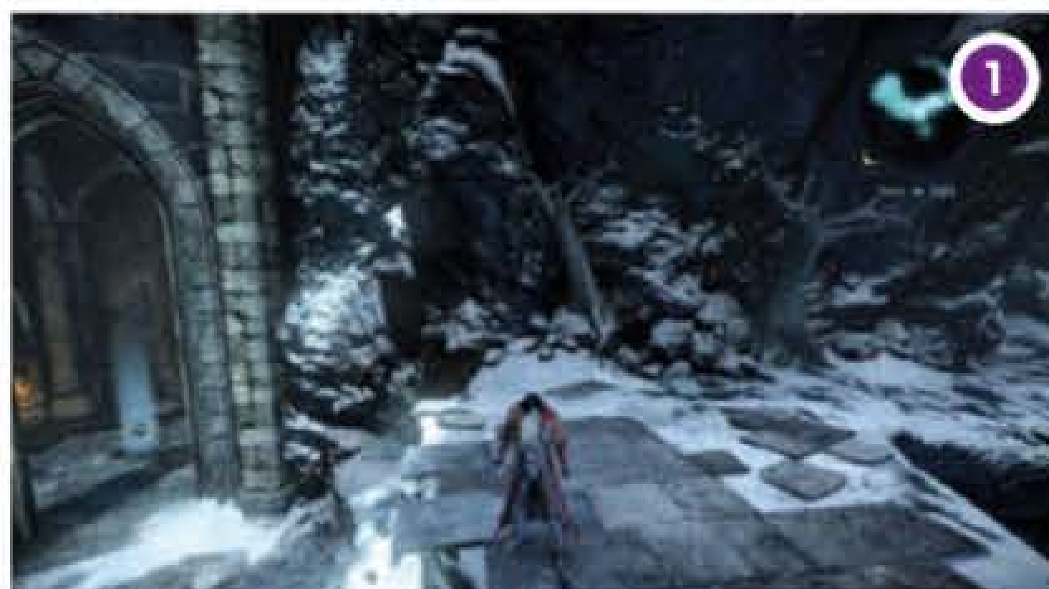




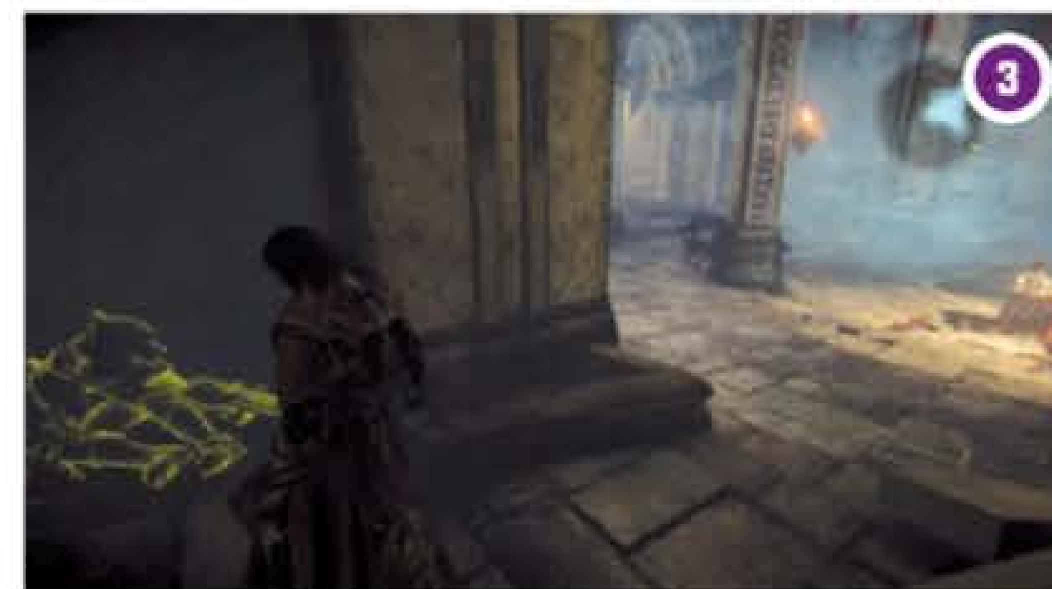




Piezas de un Espejo







TORRE DE VIGÍA

Sal de la cueva y al poco de avanzar ve a la derecha para coger la Gema de vida 12 ❶. Sigue el camino hasta cruzar un puente y antes de subir por la siguiente torre ve hasta el final para ver la Gema de vacío 13 ❷ y luego salta abajo para encontrar la sala de mapas.

Vuelve a la torre, escala hasta llegar arriba y prepárate para luchar contra nuevos enemigos. Son caballeros normales por lo tanto no deberían suponer ningún peligro aunque también aparece **un clérigo** que invocará a más soldados y también los hará más fuertes. Cuando hayas acabalado con todos. activa el mecanismo para abrir camino y avanza hasta entrar en el castillo.

Activa el mecanismo para abrir una puerta y avanza para tener una escena. Cuando acabe mira en un hueco de la sala para encontrar un soldado que debes examinar para encontrar el Diario de soldado 13 ❸.

Sal del castillo y avanza hasta un puente donde verás a unos enemigos y a un soldado que debes examinar para conseguir el Diario de soldado 14 ❹. Cuando acabes con los enemigos sigue el camino hasta llegar a otra zona.

Baja por el camino de la izquierda y salta a la zona del agua, detrás de la estatua encontrarás un soldado y al examinarlo conseguirás el Diario de soldado 15 ❺. Sigue el camino para tener una escena.

Tu siguiente objetivo es cruzar esta zona laberíntica sin ser detectado. Para ello debes tener cuidado de no pisar la hojarasca o delatarás tu posición al enemigo y te atrapará. Para completarlo debes tener muy en cuenta la posición del enemigo para saber por dónde avanzar y usar la Forma de niebla para completar algunos tramos. Cuando llegues al final debes activar el emblema para que se abra la puerta de salida. Al hacerlo el enemigo vendrá a tu posición, así que asegúrate de estar preparado para esconderte o usar la Forma de niebla. Cruza por la puerta cuando la zona esté segura y usa el ascensor.

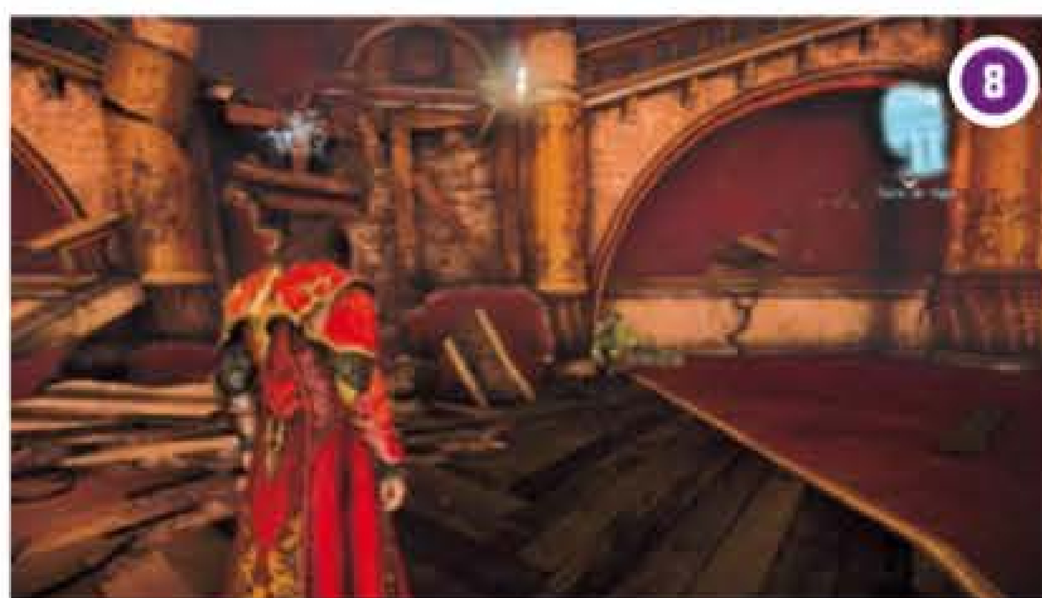
Recupera vida y poder antes de avanzar y usa las bombas de los Guantes del caos en el **búho** que verás en la escena para conseguir el trofeo Sabor clásico o perderás la oportunidad de conseguirlo Ahora, repárate para luchar contra un jefe.













Los ataques de este jefe dependen del arma que use. Si usa la lanza atacará cuerpo a cuerpo o lanzará unas cuantas lanzas seguidas. Si tiene las espadas atacará cuerpo a cuerpo, las lanzará con efecto boomerang o creará unas oleadas parecidas a las del jefe anterior. Para acabar con él puedes usar la **habilidad de congelar** de la espada un par de veces para congelarle y luego atacar con el arma que quieras. Para esquivar sus ataques ve siempre hacia atrás. Cuando le derrotes, vuelve al castillo (tras acabar con un par de arpías en el puente) y entrega la pieza.

Tras la escena ve por el nuevo camino y activa la palanca. Tu objetivo será lanzar las dagas a los objetivos que saldrán tras las cortinas y hacerlo antes de que pase demasiado tiempo. Al completar la primera ronda se abrirá el camino por el que debes avanzar, pero si lo haces más veces conseguirás más premios.

Una vez fuera tendrás que acabar con algunos caballeros y un clérigo. Luego ve a la columna de color rojo y pulsa el botón de acción para que aparezca un puente por el que debes subir. Mira a la derecha para ver la Gema de vida 13 ❻ y luego avanza por el túnel para llegar a la sala en la que encontrarás un ascensor que te llevaría a la Ciudad de los condenados pero no lo uses. Vuelve atrás y sigue el camino haciendo girar la columna para entrar en el edificio.

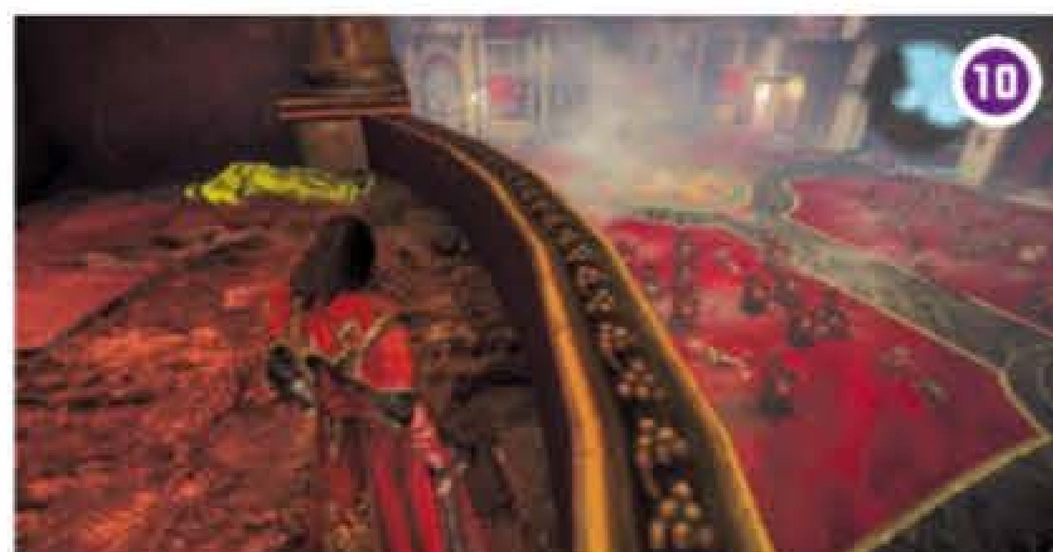
Nada más entrar mira a la derecha para encontrar la Gema de caos 12 ❼. Acaba con los enemigos y examina el cadáver del soldado para conseguir el Diario de soldado 16 ❽. Sube por la pared y ve hacia el lado izquierdo para encontrar la Gema de vacío 14 ❾.

Ve al escenario y sube por la pared derecha para llegar a un palco en el que si examinas el cadáver del soldado conseguirás el Diario de soldado 17 ❿. Déjate caer por el hueco de la pared para encontrar la Gema de vacío 15 ⓫.

Transfórmate en animal y entra por el hueco de la pared para volver a la zona central. Entra por debajo del escenario y lanza una bomba a la máquina para ponerla en marcha y luego transfórmate de nuevo para salir. Vuelve a transformarte en humano para activar la palanca del escenario y luego activa otra palanca más para poner en marcha la función. Para completarla debes elegir las siguientes acciones:

- **Maestro juguetero + taller.**
- **Walter Bernhard.**
- **Castillo.**
- **Demonio.**
- **Teatro + niño.**

Cuando acabe la representación sube al escenario y coge el corazón del niño para tener una escena que terminará con el enfrentamiento contra varios jefes. »













»**Ten en cuenta que en la zona donde vas a luchar** puedes activar una columna que hará aparecer una estatua en la que podrás recuperar tus poderes y hará el combate mucho más fácil.

El primer jefes es un caballero. No es muy peligroso pero tiene un ataque en el que hará girar su lanza y será difícil de esquivar si alargas demasiado tus combos.

Cuando le derrotes aparecerá el juguetero con su máquina. Puedes golpearle en cualquier sitio y sólo te ataca con sus puños. En caso de que te llegase a atrapar, usa la Forma de niebla para escapar.

El siguiente jefe será un dragón. Su principal ataque es lanzarte fuego por la boca. Es bastante lento y por lo tanto fácil de esquivar. También te lanzará unos discos que dispararán pequeños proyectiles en todas direcciones. Cuando haya perdido toda la vida tendrás que lanzar una bomba a su lengua.

De nuevo lucharás contra el juguetero. Si le lanzas una bomba o hielo caerá al suelo y podrás asestarle bastantes golpes. Ten en cuenta que también tendrás tiempo suficiente para recargar tus poderes en la estatua.
Al derrotarle conseguirás otra pieza del espejo y debes volver al castillo para entregarla. Un vídeo te llevará al aparcamiento de Centro ciudad.

CENTRO CIUDAD

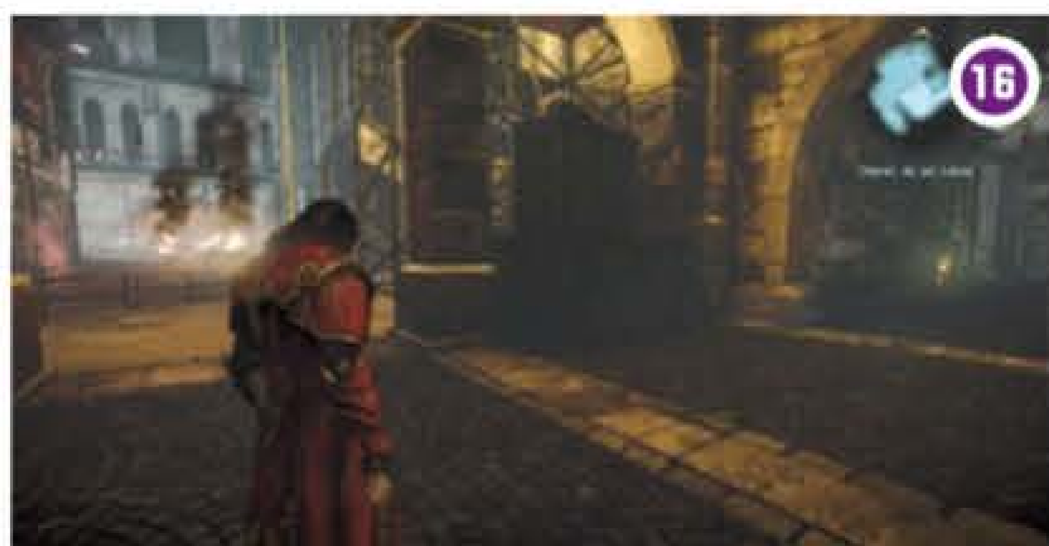
Acaba con los enemigos y ve al fondo del lado derecho para usar la Forma de niebla y conseguir el Memorial 14 ⓬. Luego sal a la calle con el ascensor. Al salir ve todo recto y luego ve hacia la derecha antes de llegar al puente. Usa la Forma de niebla para pasar por la verja. Al poco de avanzar verás a la derecha la Gema de caos 13 ⓭.

Sigue el camino y acaba con el grupo de enemigos en la zona baja. Sube de nuevo, ve a la pasarela y antes de avanzar mira a la derecha para ver la Gema de vida 14 ⓮. Luego sigue el camino hasta llegar a unos túneles. Sube por la escalera para salir a la calle.

Salta por encima del muro y prepárate para luchar contra algunos enemigos entre los que se incluye un robot blindado. Para acabar con él debes usar los Guantes del caos o sus propias bombas para romper la cabina y luego ya podrás golpear con tu látigo.
Cuando acabe la pelea sigue el camino marcado hasta llegar al Distrito de las letras.

DISTRITO DE LAS LETRAS

Nada más llegar a la siguiente calle verás a tu derecha el Memorial 15 ⓯. Vuelve hacia atrás y pasa por debajo de los andamios por los que llegaste para encontrar el Memorial 16 ⓰ en un callejón. Ve hacia













la izquierda en la primera calle, usa la Forma de niebla en la verja y así tendrás localizado el **Altar del lobo** y también podrás recuperar tus poderes. Vuelve atrás y al poco de avanzar verás una escena.

Al acabar mira en la fachada de la iglesia para ver el Memorial 17 ⑰ y entra en el túnel para conseguir la Gema de caos 14 ⑱. Luego sigue el camino para entrar en las alcantarillas y sal de ellas para llegar a otra zona de la ciudad.

Lo primero es acabar con todos los enemigos de la zona, detrás del gran muro encontrarás una **estatua** en la que puedes recuperar tus poderes. Ve hasta el fondo de la calle para encontrar el Memorial 18 ⑲ detrás de un coche en llamas. Sube por el andamio de uno de los edificios para llegar a una terraza en la que encontrarás el Pila de sacrificio 6 ⑳. Vuelve al principio de la calle y usa las bombas para hacer bajar una escalera de incendios y sube por ella hasta entrar en un edificio. Salta a la zona baja y acaba con los enemigos para coger el Memorial 19 ㉑. Vuelve a subir y salta a las plataformas que cuelgan del techo. Balancéate en ellas para ir avanzando. Cuando llegues más arriba verás la Gema de vida 15 ㉒ en una plataforma, pero al cogerla tendrás que volver a repetir todo el camino hasta llegar al tejado.

Aquí debes acabar con unos enemigos y luego usar la bomba para hacer bajar un puente que conecta con otro edificio. Al intentar cruzarlo verás una escena. Acaba con los enemigos, congela la catarata y sube por ella. Ve por los siguientes salientes que hay tras la catarata y entrarás en el edificio.

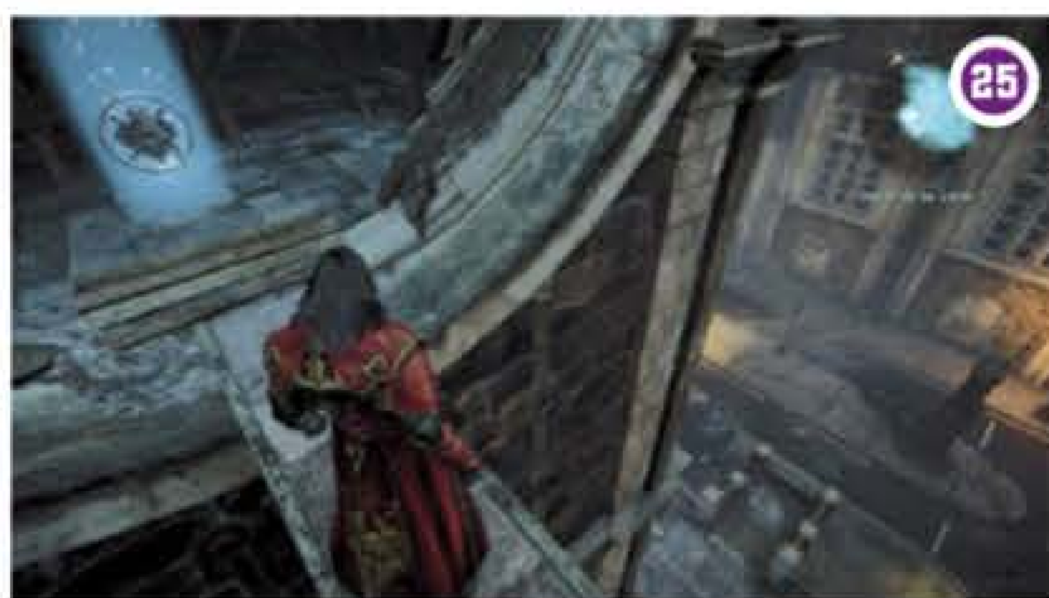
Cuando hayas terminado con los enemigos ve hasta el fondo para usar la Forma de niebla en la verja y luego congela el fuego para llegar hasta una sala donde debes activar la electricidad. Vuelve rápidamente a la primera sala para activar un botón que pondrá en marcha un ventilador y usa de nuevo la Forma de niebla para subir. Una vez arriba lanza una bomba al punto que te indican y una escena te llevará la Distrito de las letras.

Avanza por el interior del edificio hasta bajar una planta y activa la palanca para entrar en la biblioteca. Acaba con todos los enemigos y sigue por la biblioteca para tener una escena que terminará con el enfrentamiento contra un jefe. Es un jefe bastante sencillo, su único punto débil es el punto amarillo que tiene en el pecho y todos sus ataques son bastante predecibles. Apenas tiene dos o tres ataques diferentes durante todo el combate. Empieza usando las bombas o congélale para quitarle vida y acaba con los enemigos que le acompañan lo antes que posible para que no molesten. »













»**Cuando le hayas derrotado sigue por la puerta** que se abre y ve a la derecha. Antes de subir por los escombros entra por el hueco de la pared para llegar a la **sala de mapas**. Vuelve y entra por la puerta para llegar a otro pasillo y ve hasta el final para encontrar el **Memorial 20** 23. Activa la energía y sal por la puerta para llegar a otra calle.



Ve a la izquierda y entra en un callejón para localizar el **Altar del lobo**. Elimina a todos los enemigo de la zona y ve al fondo para encontrar la **Gema de vacío 16** 24. Vuelve atrás y avanza por las paredes a las que puedas agarrarte para llegar a la zona más alta de la iglesia y encontrar la **Gema de caos 15** 25.

Vuelve a la calle principal y sube por la columna hasta el tejado de la iglesia. Antes de saltar a la madera que te lleva a la cristalera, déjate caer para ver el **Memorial 21** 26. Sube de nuevo y entra en la iglesia. Sube las escaleras para llegar hasta la **Gema de caos 16** 27. Salta a la zona más baja y sigue el camino hasta la zona principal, donde tendrás una escena que terminará con el combate contra un jefe.

En la primera parte del combate sólo puedes usar tu látigo. Bloquea todos los ataques que puedas para realizar combos más largos hasta quitarle casi toda la primera barra.

En la segunda parte ya puedes usar tus tres armas. Para quitarle el escudo debes bloquear alguno de sus ataques de forma perfecta. Golpéale con cualquier arma y estate atento a sus movimientos para esquivar o bloquear sus ataques.

En la tercera parte tu principal objetivo será destruir las piedras que aparecen en la zona. El jefe sólo tiene un ataque que consiste en golpear el suelo con el puño y crear una onda expansiva de fuego.

Cuando acabes con el combate verás una escena que te llevará de nuevo al Distrito de las letras. Debes seguir el camino marcado hasta llegar a la Plaza de la Victoria. Tras la escena, acaba con todos los enemigos y otro vídeo te llevará hasta el combate contra otro jefe.

En la primera parte del combate céntrate en esquivar siempre hacia la izquierda de la pantalla para que no te pegue con el brazo. También suele saltar para caer en picado, creando una onda expansiva. Puedes golpearle en cualquier parte y con cualquier arma, pero te recomendamos que no uses las bombas y las guardes para después.

En la segunda parte del combate deberás tener mucho cuidado con su ataque de absorción, ya que si te llega a tragar morirás y tendrás que empezar el combate. Si te absorbe asegúrate de ir en dirección contraria. Cuando deje de hacerlo usa tu nuevo poder para llegar a golpearte en la parte superior. Tienes un tiempo limitado antes de que vuelva a transformarse en la otra forma y que tengas que repetir el proceso.

El segundo Acólito

Volverás a la Plaza de la Victoria y **ya podrías ir a recoger todos los coleccionables** que quedaron pendientes. De momento nos centraremos en la historia y ya en el último momento indicaremos todos los coleccionables que faltan.

Usa tu nuevo poder para subir a un camión de basura y pasa por el muro para encontrar la Gema de vacío 17 ❶. Vuelve a la plaza para saltar el muro que da al edificio principal y ve a la izquierda para encontrar la Gema de vida 16 ❷. Vuelve a la derecha y entra en la alcantarilla. Entra en la siguiente sala y usa la Forma de niebla para que el ventilador te lleve a otra planta.

Tu objetivo aquí será usar la Forma de niebla en la rendija de más al fondo para caer una planta más abajo. Al caer coge el Memorial 22 ❸ y vuelve a subir. Ahora usa los murciélagos en el guardián del otro lado de la sala y corre hacia las escaleras, transfórmate en niebla y atraviesa al guardián y la verja de la escalera para llegar a la siguiente sala.

En la siguiente sala debes usar el doble salto para pasar sobre los rayos láser y llegar al ventilador del otro extremo que te llevará a unas plantas más arriba cuando te transformes en niebla. Recupera los poderes y la energía y usa el ascensor para subir más plantas.

Avanza por el pasillo y ve a la sala que te indican para ver una escena. Cuando acabe huye por el pasillo antes de que te mate y prepárate para luchar contra un **triple jefe**.

Puedes dañar a cualquiera de ellos y según pierdan vidas entre ellos irán muriendo. Debes esquivar hacia la izquierda cualquier ataque de los jefes, salvo con los que son en área.

Finalmente sólo quedará el más grande de ellos y cuando le quites toda la vida tendrás que acercarte a él poco a poco mientras esquivas sus ataques para finalmente terminar con el combate en una escena en la Torre de Vigía.







El Espejo del Destino

TORRE DE VIGÍA

Sube por la pared que te señalan y avanza hasta llegar a la siguiente sala. En el suelo encontrarás el cadáver de un soldado que debes examinar para conseguir el Diario de soldado 18 ❶. Sigue el camino para tener una escena que terminara en Centro Ciudad.

CENTRO CIUDAD

Sigue el camino hasta llegar a una nueva zona, examina el



centro de la sala y reconstruye el espejo para abrir la puerta. El siguiente puzle es complicado.

»

»**Tu objetivo será lanzar dagas a las maderas** para crear plataformas en las que saltará tu compañero, pero también debes moverte de izquierda a derecha para que el fuego del fondo salga por un lado u otro y no llegue a golpear a tu acompañante.

Una vez que tu compañero esté en las plataformas ya podrás moverte todo lo que quieras para evitar que el fuego le llegue a golpear. Cuando él llegue al final activará la palanca para abrir la puerta de salida.

Revelaciones

CENTRO CIUDAD

Al llegar a la siguiente zona tendrás que acabar con todos los enemigos incluyendo a uno nuevo. **Céntrate en acabar con las brujas** y si ves que van a unirse golpéalas para evitarlo o tendrás que usar la espada para congelar al demonio que formarán. Cuando termines, abre la puerta del fondo con la ayuda de tu compañero. Tras la escena estará en la sala del espejo. Reconstrúyelo y avanza para ver más vídeos que te llevarán a otro jefe.

Es un jefe bastante agresivo, y aunque tiene pocos ataques son bastante rápidos y a veces cuesta saber cuál es el que va a realizar. Cuando realice el ataque imparable ve a la izquierda y no te acerques hasta que haga el ataque contra el suelo o perderás la oportunidad de atacarle.

Al quitarle bastante vida creará unos Chambelanes que se encargarán de hacer aparecer a unos Zombis. Esto puede venir bien dado que mientras que no destruyas los Chambelanes seguirán apareciendo Zombis de forma infinita y podrás recuperar tu vida y tus poderes al máximo. Cuando estés preparado destruye los Chambelanes lanzando bombas para hacer que vuelva a aparecer el jefe.

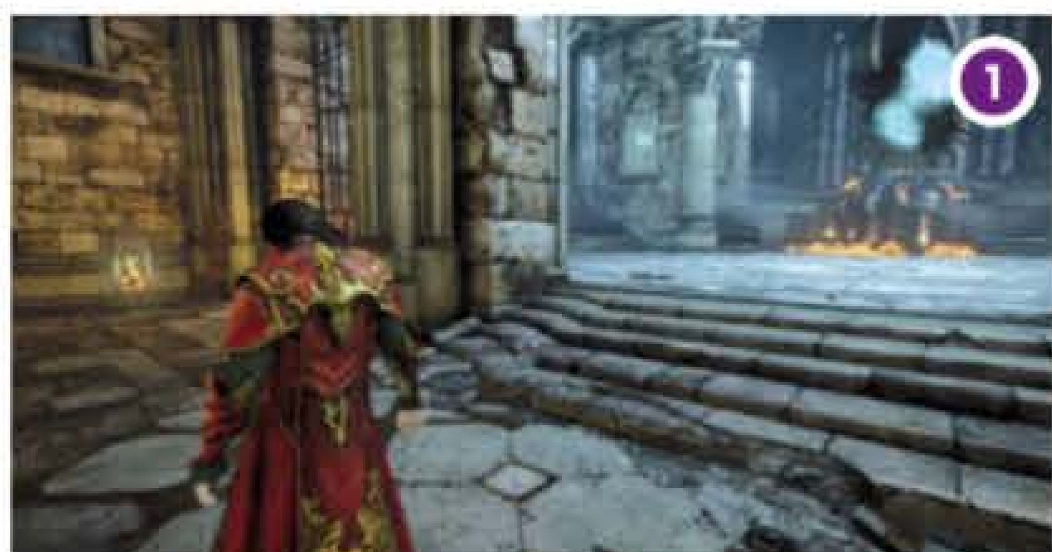
Cuando le hayas quitado toda la vida creará un escudo a su alrededor. Usa la Forma de niebla para atravesarlo y se iniciarán varias escenas...

Sal de la zona de combate y ve hacia la derecha para encontrar el Memorial 23 ❶ y luego mira hacia la izquierda para ver la Pila de sacrificio 7 ❷. Sal fuera de nuevo.

Ahora vuelve al Distrito de las letras. Verás un callejón por el que no puedes pasar por los escombros. Ve a la derecha y sigue el camino para rodear la zona. Usa la Forma de niebla para pasar por la verja. Antes de seguir el camino, sube por la caseta de la derecha para ver la Pila de sacrificio 8 ❸.

Si quieres completar el juego con todos los objetos debes mirar el capítulo "Más allá del final" que se desbloquea una vez que completes el juego. Si lo quieres dejar para cuando hayas acabado no habrá problema, todo seguirá disponible. También faltarían por hacer los Desafíos de Kleidos.

Cuando estés listo sigue el camino marcado. No vas a poder repetir la parte final, ni el combate final ni volver a ver el final, así que no pierdas detalle.







La Invocación

Tras las escenas en la capilla te encontrarás colgando de uno de los lomos de la Bestia. Escala con cuidado para no sufrir el daño de los vapores hasta ver una escena.

Tu objetivo será romper unas cadenas con las que dirigen a la Bestia. Tendrás un combate contra un par de enemigos y otra zona de escalada para llegar a romper dos pares de cadenas. Tras un par de escenas comenzara el combate final.

Los ataques de este jefe son bastante predecibles e incluso a lo largo de todo el combate serán los mismos, por lo tanto no habrá problemas en aprenderte el patrón rápidamente. Congelarle o lanzar bombas es igual de efectivo que de costumbre, pero no malgastes el poder de la espada para poder recuperarte si te hiciese falta. Cada cierta cantidad de vida saltará una escena en la que absorberás poder al enemigo de forma automática y puedes recogerla para recuperar el poder que más te convenga. Cuando finalices el combate comenzarán las escenas finales del juego.

Más allá del Final

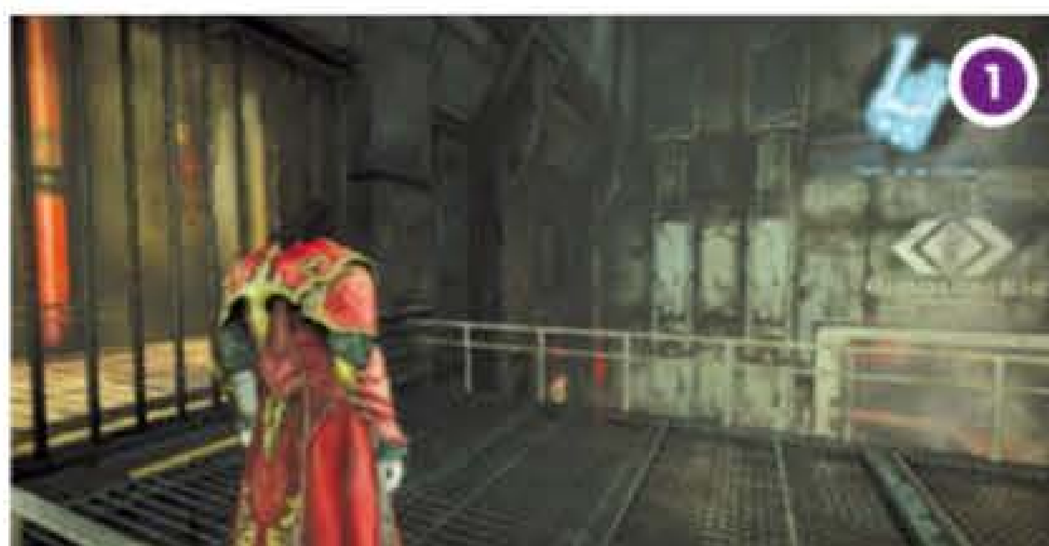
Ten en cuenta que para conseguir algunos de los siguientes coleccionables debes ir a la tienda para comprar **Llaves de la mazmorra** y que sólo puedes llevar tres a la vez. No hagas un viaje en balde sin saber si te van a hacer falta llaves.

TIENDA DEL CHUPACABRAS

Comprar **Gema de vida 17** por 5000 exp.
Comprar **Gema de vacío 18** por 5000 exp.
Comprar **Gema de caos 17** por 5000 exp.
Comprar **Arte** por 100 exp. (Tres en total)

DISTRITO DE LAS CIENCIAS

- **Gema de vida 18:** en el primer edificio de la zona debes usar la Forma de niebla.
- **Gema de caos 18:** en la zona donde estaban los primeros guardias, en una pasarela.
- **Gema de vacío 19:** tras una verja en esa misma zona ❶.
- **Pila de sacrificio 9:** en el techo verás unos cilindros en los que debes colgarte y seguir.
- **Pila de sacrificio 10 ❷:** sigue avanzando por la fábrica hasta llegar a un pasillo en el que verás un chorro de aire que va hacia arriba a la derecha. Usa la Forma de niebla para que te lleve hasta un hueco y luego en otro chorro. Y ya que estás por ahí, debajo encontrarás un lugar para poner la **Llave 1** para conseguir **2000 exp.**
- **Gema de vida 19 ❸:** vuelve a bajar y conviértete en rata para entrar por el conducto bajo el chorro de aire. Sigue por el túnel hasta llegar a la zona eléctrica y ve hacia la derecha. En la bifurcación que encontrarás dirígete hacia la izquierda para roer unos cables y hacer que desaparezca la corriente y luego sigue el otro camino para llegar hasta la gema que andábamos buscando. »

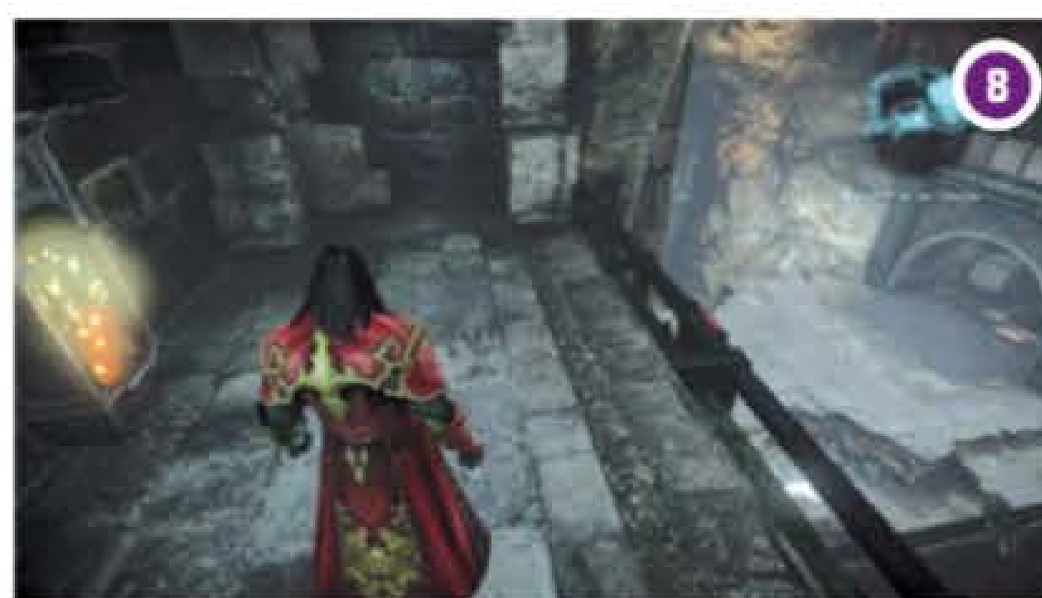
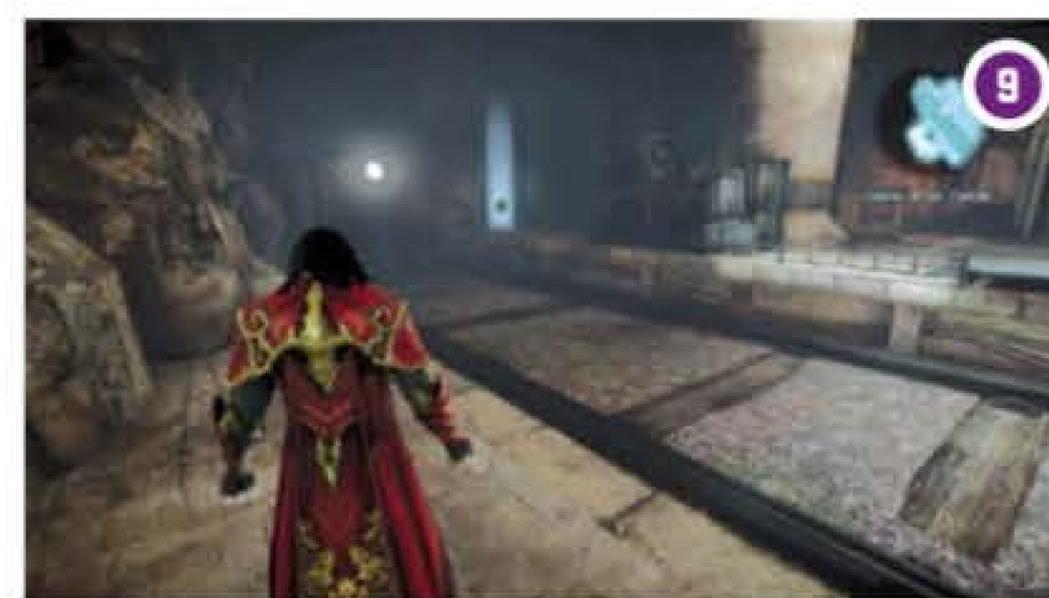










» • **Pila de sacrificio 11** ❹: en la zona donde luchaste contra el jefe, debes subir a la parte más alta de la estructura que cuelga del techo para encontrarla.

• **Pila de sacrificio 12** ❺: ve hacia las escaleras en la zona anexa y usa la Forma de niebla para atravesar las rejas de la parte baja. Transfórmate en animal y sigue el camino hasta encontrarla.

• **Gema de vida 20** ❻: avanza por la zona hasta llegar al puente del final. Dirígete hacia la derecha y usa la Forma de niebla para poder atravesar la verja. Allí, activa el ascensor para llegar a una zona en la que encontrarás esta nueva gema de vida.

• **Llave 2 para conseguir 2000 exp** ❼: ve a la cueva de los contenedores en los que debes ir colgándote para avanzar. Dirígete a la salida, mira hacia arriba para ver un punto de enganche y escala para llegar hasta un contenedor. Deja que te lleve hasta un lugar donde usar la llave.

• **Memorial 24** ❽: ve a la salida y ponte de espaldas, mira hacia arriba del camino por el que vienen los contenedores de tu derecha para ver un hueco donde lo encontrarás.

• **Gema de vida 21** ❾: sigue por la zona hasta llegar a las vías del tren. la encontrarás en el extremo derecho. Cerca de las vías verás el **Memorial 25**.

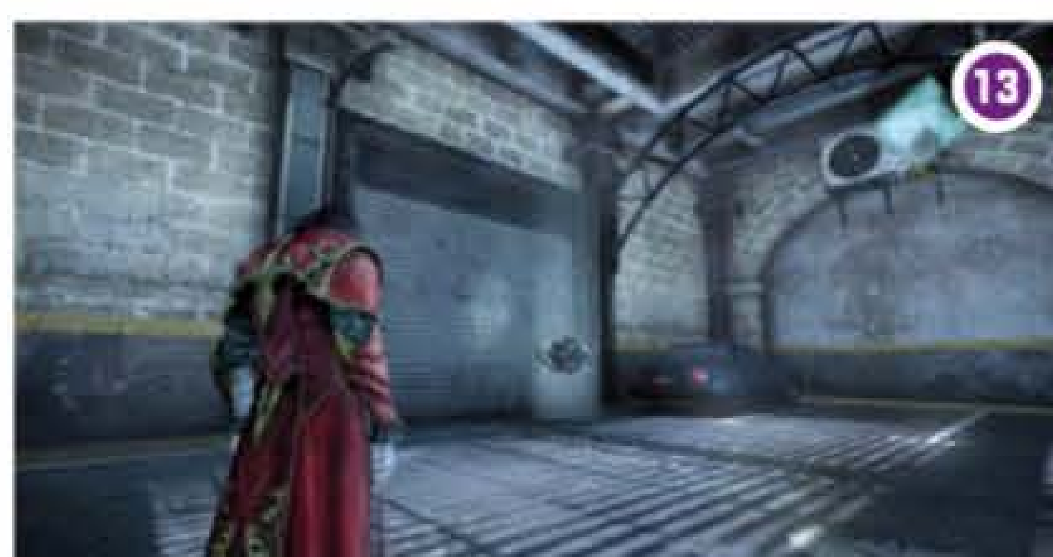
• **Gema de vacío 20** ❿: entra en la cueva que ves al lado para encontrar la gema y sigue hasta el final para usar la Forma de niebla y llegar a un contenedor donde está la **Pila de sacrificio 13**. Sigue la vía para ver un punto donde usar la **Llave 3** y conseguir **2000 exp** ⓫.

• **Gema de vacío 21** ⓬: ve al edificio que parece un hospital/manicomio. Está en la planta más alta de la recepción.

En la parte trasera de la misma zona verás un lugar donde usar la **Llave 4** para conseguir **2000 exp**. En el sótano donde tuviste que activar un generador y una turbina hay una zona donde debes hacer un doble salto para conseguir el **Memorial 26**.

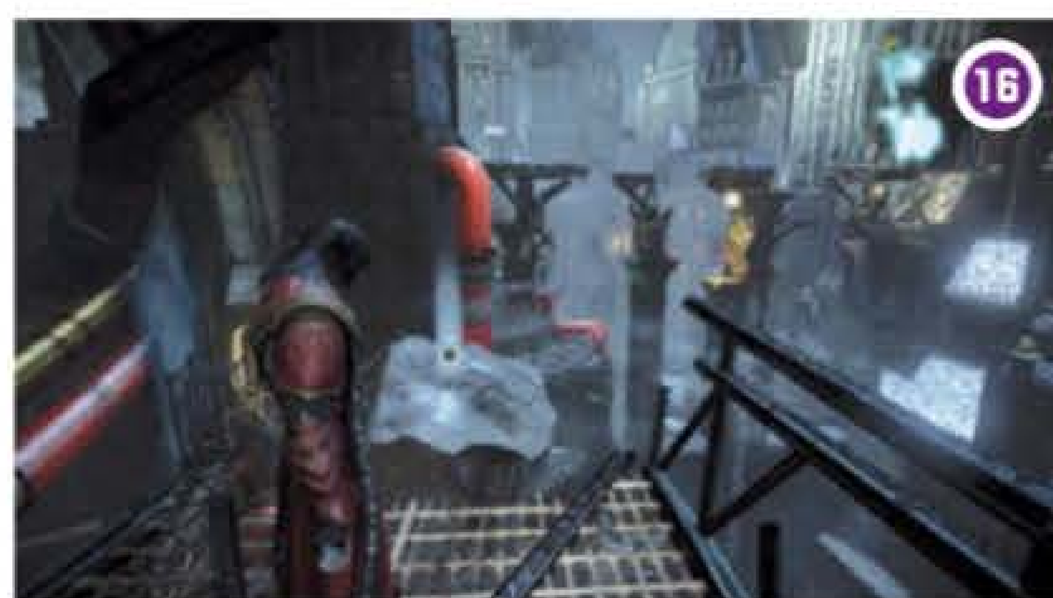


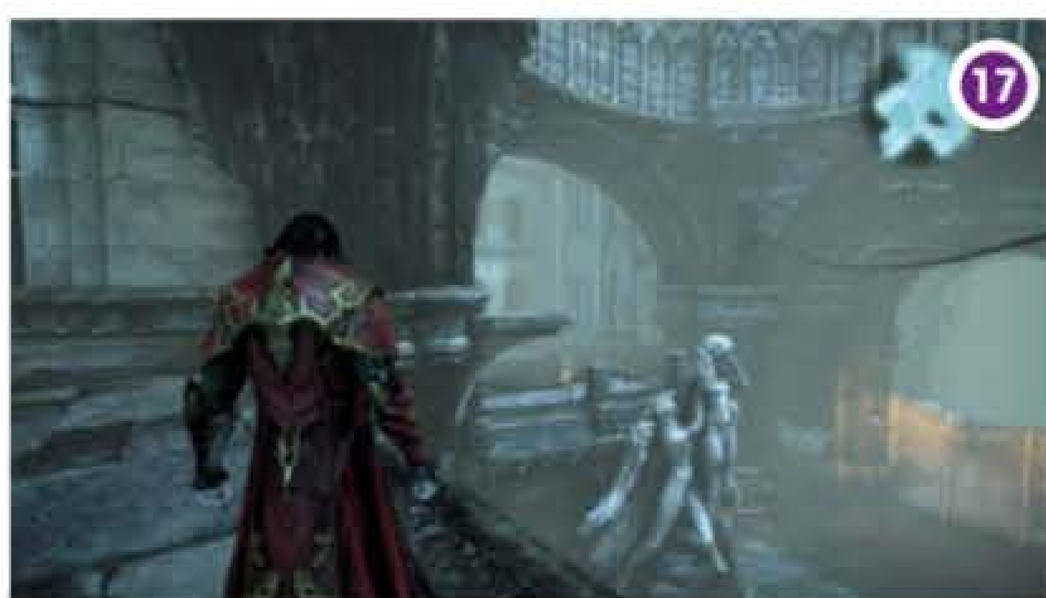














CENTRO CIUDAD

En el aparcamiento del principio. Usa la forma de niebla en la verja para llegar a un punto donde debes poner la **Llave 5** (**2000 exp**). Pasa por la siguiente verja y ve al fondo para ver la **Gema de caos 19** ⓭.

Ve donde tuviste que hacer aparecer unas plataformas para tu compañero. En ese pasillo verás un lugar donde poner la **Llave 6**. Entra en la capilla del final y mira a la derecha para usar la **Llave 7**. ⓮

Ve al puente de la zona este según miras el mapa y realiza un doble salto para llegar hasta el **Memorial 27** ⓯. Sigue por el puente para encontrar la **Gema de vacío 22** al final. Ve al punto más alto de la zona para saltar hacia una roca donde verás la **Gema de vacío 23** ⓰.

Ve donde luchaste contra el robot con la cabina protegida. Entra en el edificio derruido y realiza un doble salto para llegar a un puente que conecta dos edificios. Desde aquí salta a la estatua del ángel para ver el **Memorial 28** ⓱.

PLAZA DE LA VICTORIA

Empezaremos desde los túneles tras el tren descarrilado. En la primera de las salas atraviesa una verja con la Forma de niebla y sigue hasta una pasarela con la **Gema de vida 22** ⓲. **En los túneles ve hacia la derecha** para ver un lugar donde poner la **Llave 8** (**2000 exp**).

En la sala de los ascensores que necesitan electricidad. Arriba del todo encontrarás **Pila de sacrificio 14** y la **Gema de vacío 24** ⓳. En ambos casos necesitas usar el doble salto.

Los 3 últimos están en el edificio final. El primero en el sótano. Usa la Forma de niebla en un ventilador y déjate caer en la primera rendija que cruzas para encontrar la **Pila de sacrificio 15** ⓴. En la primera planta déjate caer por una rendija para llegar donde antes cogiste un coleccionable y transfórmate en animal para llegar a un lugar donde usar la **Llave 9**. El último está en el despacho en la planta más alta, salta a un hueco de la pared para encontrar la **Gema de caos 20** ㉑. »

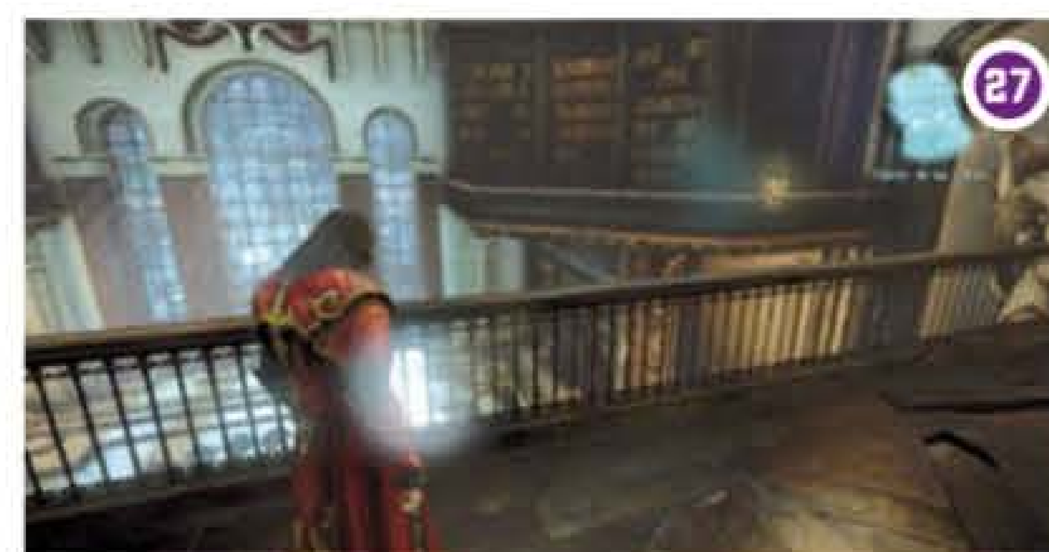










» DISTRITO DE LAS LETRAS

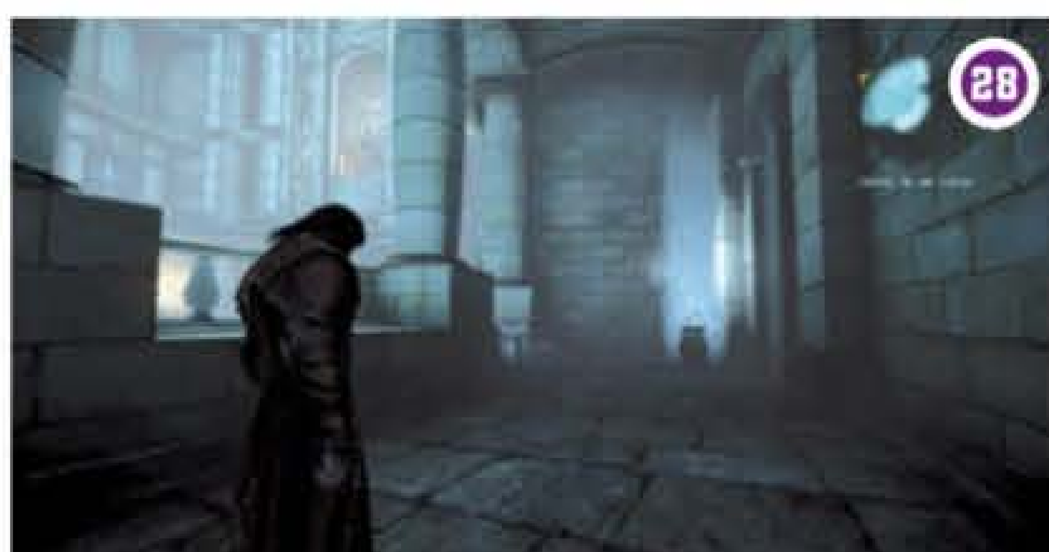
Ve a la calle que está antes de la biblioteca, donde tuviste que incendiar un tanque para abrir camino.
En el parking, ejecuta un doble salto para llegar a la zona donde colocar la **Llave 10** y conseguir así **2000 exp** 22.

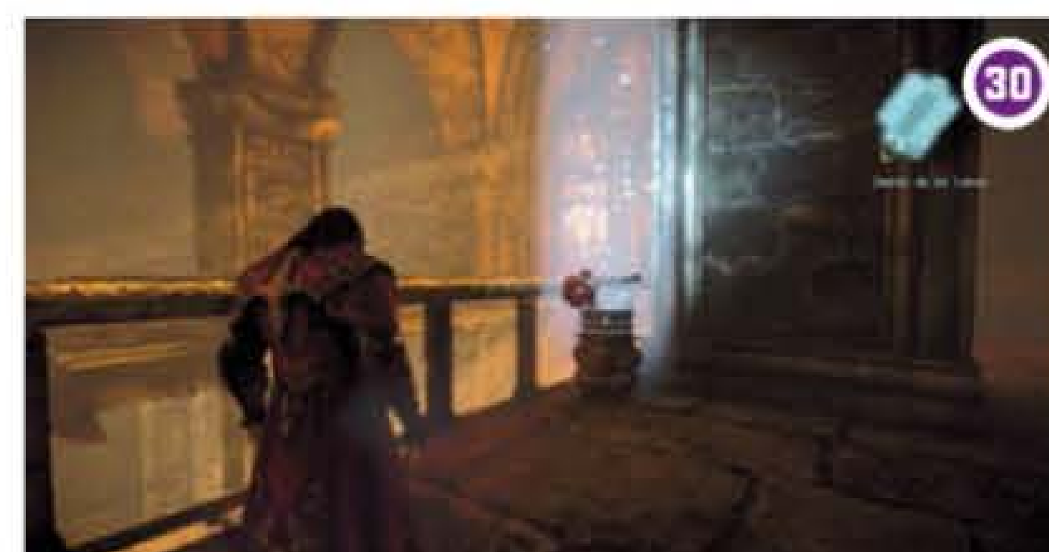
Vuelve a la calle para subir al tejado del primer edificio y mira en la escalera por que la subiste para ver la **Gema de caos 21** 23. Vuelve a subir y entra por la destrozada puerta del tejado para llegar al hueco de un ascensor. Salta en el hueco de la pared para encontrar la **Gema de vacío 25** 24 y luego déjate caer para poner la **Llave 11** y conseguir **2000 exp** 25.

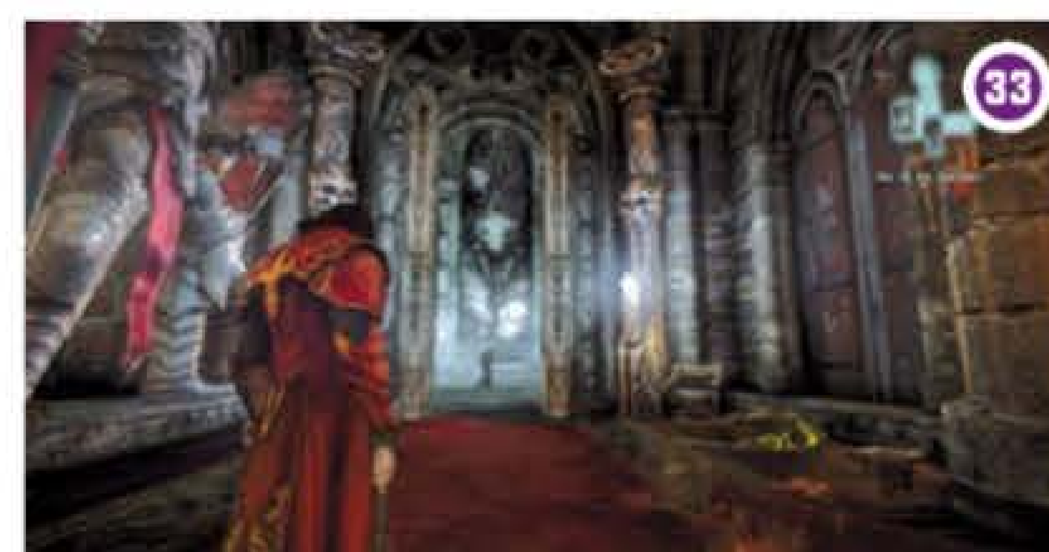
Dentro de la biblioteca. En la primera planta verás la **Gema de vida 23** 26. Date la vuelta y mira hacia la derecha para localizar el **Memorial 29** 27. Ve al patio y salta al lateral izquierdo para encontrar la **Pila de sacrificio 16** 28.

Ve al altar del lobo y mira hacia arriba del callejón para encontrar la **Gema de vida 24** 29. Entra en la iglesia del final y en la segunda planta encontrarás la **Pila de sacrificio 17** 30.

Vuelve a la calle y salta por encima del muro de protección para llegar a los túneles por donde pasaste con tu compañero. Mira hacia el lado izquierda para ver un ventilador y junto a él localizarás el lugar donde podrás usar la **Llave 12** para conseguir **2000 exp** 31. Usa el ventilador para llegar a recoger la **Gema de caos 22** 32.












ALA DE LOS BERNHARD

Empezando desde la Sala de mapas que está al principio del mapa. Nada más salir mira a tu izquierda para encontrar un soldado que debes examinar para conseguir el **Diario de soldado 19** ㉝.

Lanza una bomba a la rueda de la derecha del cruce para hacer caer las lámparas y úsalas para llegar a la **Gema de vacío 26** ㉞. A la derecha verás una cascada que debes congelar para llegar hasta la **Gema de vida 25** ㉟.

En la primera sala circular verás una reja que debes atravesar usando la Forma niebla para conseguir la **Gema de caos 23** ㊱. En esa misma zona congela otra cascada y escala para llegar hasta la **Gema de vacío 27** ㊲.

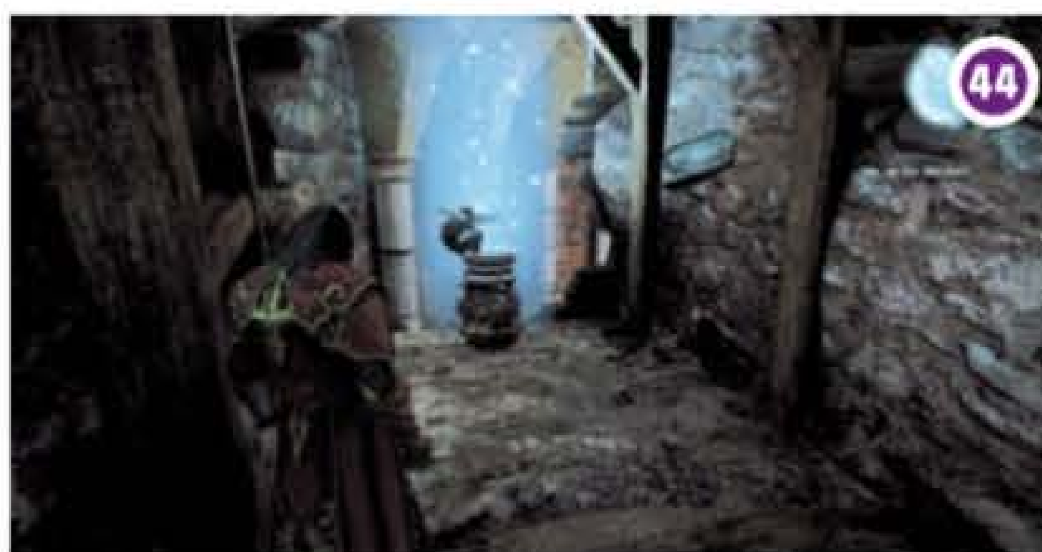
Avanza hasta la siguiente zona con maderas y ve hacia el lado izquierdo para ver una verja en la que debes usar la Forma de niebla para encontrar la **Pila de sacrificio 18** ㊳. Al salir sube a la madera de la derecha y traspasa la verja para encontrar la **Gema de vida 26** ㊴.

Después de pasar el pasillo que se derrumbó al principio llegarás a unos túneles. Nada más entrar verás el lugar donde puede usar la **Llave 13** para conseguir **2000 exp** ㊵.

Ve al fondo del túnel y usa la Forma de niebla para atravesar una verja y conseguir la **Gema de caos 24** ㊶. Vuelve atrás y sube por la pared del túnel para llegar hasta el cadáver de un soldado. Ya sabes »

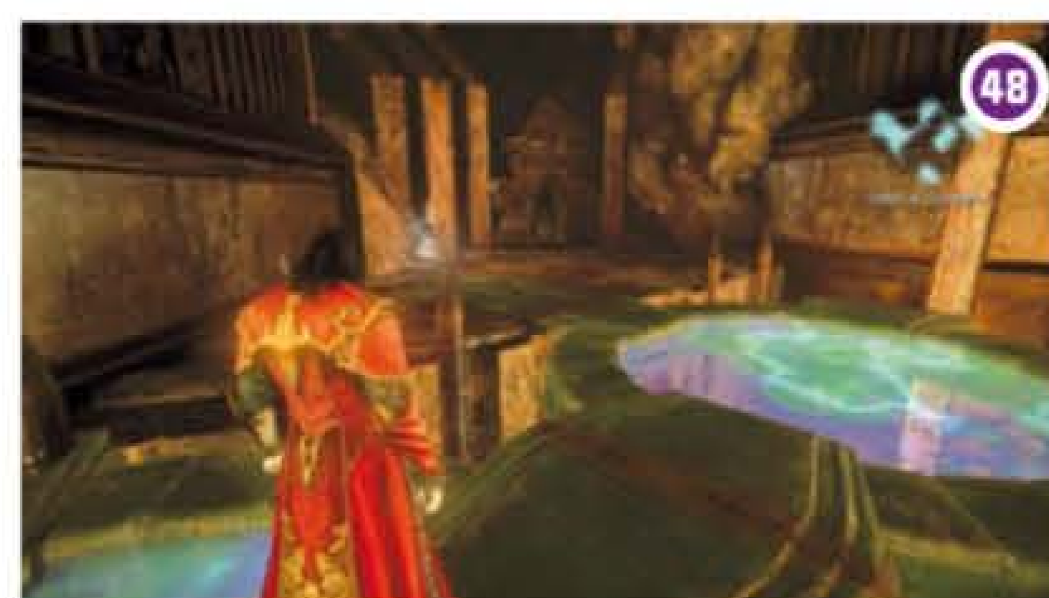










»que debes examinarlo para conseguir el **Diario de soldado 20** (42) y sigue por el túnel para conseguir la **Pila de sacrificio 19** (43).

En la siguiente sala sube por la pared del lado derecho según llegas y sigue colgándote de las columnas para llegar hasta la **Pila de sacrificio 20** (44).

En la zona final encontrarás la Pila de sacrificio 21 (45). Para llegar a ella debes realizar un doble salto desde la zona de salida por la que aparece el lobo.

CIUDAD DE LOS CONDENADOS

Empezando desde la primera zona, la que tiene una estatua de un caballo.
Ve a la zona circular y ve por el camino de la izquierda hasta llegar a la zona de las cuchillas en la estructura. Realiza un doble salto en el lado izquierdo para llegar a un punto donde poner la **Llave 14** para conseguir **2000 exp** (46).

Ve al Altar del lobo y sube por la pared hasta arriba, para llegar al punto donde usar la **Llave 15** y conseguir **2000 exp** (47).

En la zona de crear los puentes, crea el primero hacia la izquierda para llegar a un punto donde poner la **Llave 16** para conseguir **2000 exp** (48).

En la zona donde se consiguieron los Guantes del caos. En el cruce verás un camino que va hacia abajo en el que verás un punto donde usar la **Llave 17** para conseguir **2000 exp** (49).

Ve a la tienda y sigue el camino que va hacia la derecha para encontrar la **Gema de caos 25** (50) y el cadáver de un soldado que debes examinar para conseguir el **Diario de soldado 21**.

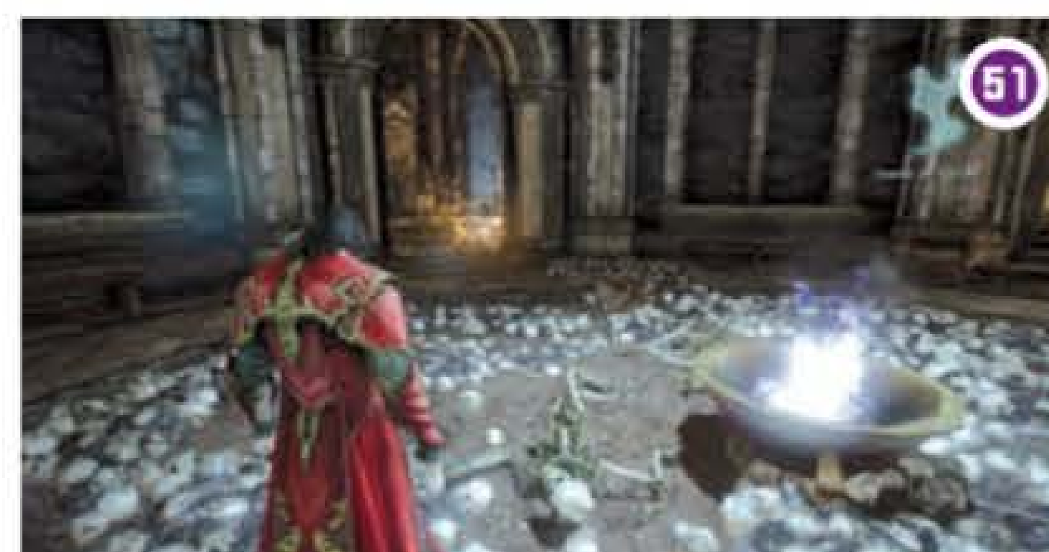
GUARIDA DE CARMILLA

Empezando desde la sala anterior a la biblioteca de Carmilla. Atraviesa la verja para encontrar la **Gema de vacío 28** (51) y entra en la biblioteca.

Avanza y sube por la estantería de la derecha. Al subir mira a tu derecha para ver el cadáver de un soldado que debes examinar para conseguir el **Diario de soldado 22** (52). Desde aquí ve a la puerta y salta al balcón de encima para encontrar la **Pila de sacrificio 22** (53).



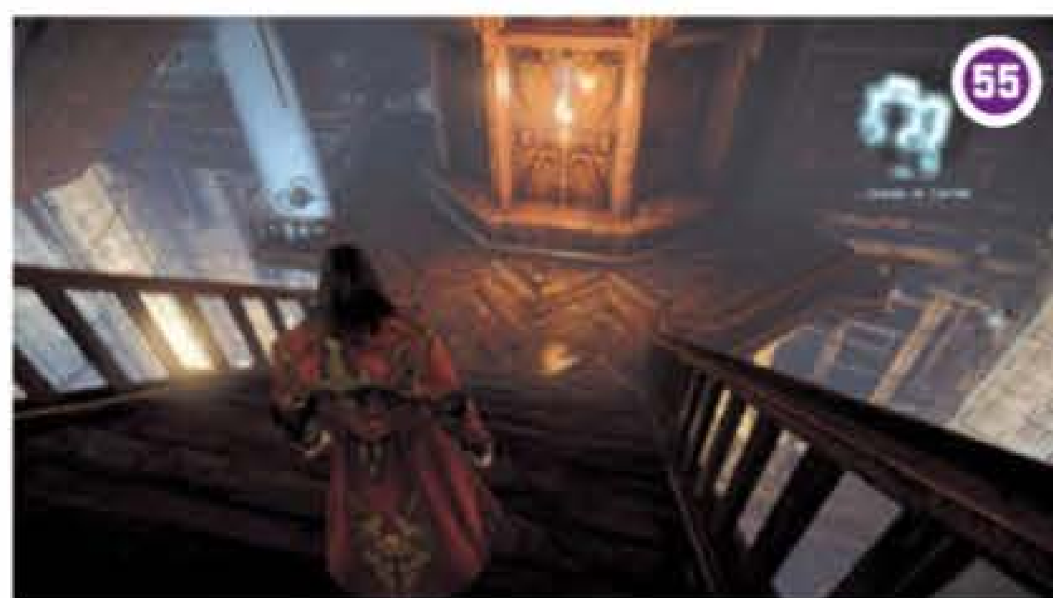
















Vuelve al lado derecho y sube por el fondo para llegar hasta la Gema de vacío 29 (54). Justo encima encontrarás la Pila de sacrificio 23.

Desde esta planta ve a la puerta de entrada para ver una lámpara que debes usar para llegar al punto donde usar la Llave 18 y conseguir 2000 exp (56). Ahora ve hacia el lado izquierdo para encontrar la Gema de caos 26. En el siguiente piso la Gema de vida 27 y en el último la Gema de caos 27 (57).

Sal de la biblioteca y atraviesa la verja de la izquierda usando la Forma de niebla para ver la Gema de vida 28 (58). Sigue el camino hasta el Altar del lobo: junto a él verás la Pila de sacrificio 24.

TORRE DE VIGÍA

En la parte baja de la torre central encontrarás un punto donde utilizar la Llave 19 para conseguir 2000 exp. Sube por la torre y en la primera zona a la que llegas encontrarás la Pila de sacrificio 25 (59).

En la torre que está por debajo encontrarás el cadáver de un soldado que debes examinar para conseguir el Diario de soldado 23.

Rodea la siguiente torre para poder encontrar la Gema de caos 28.

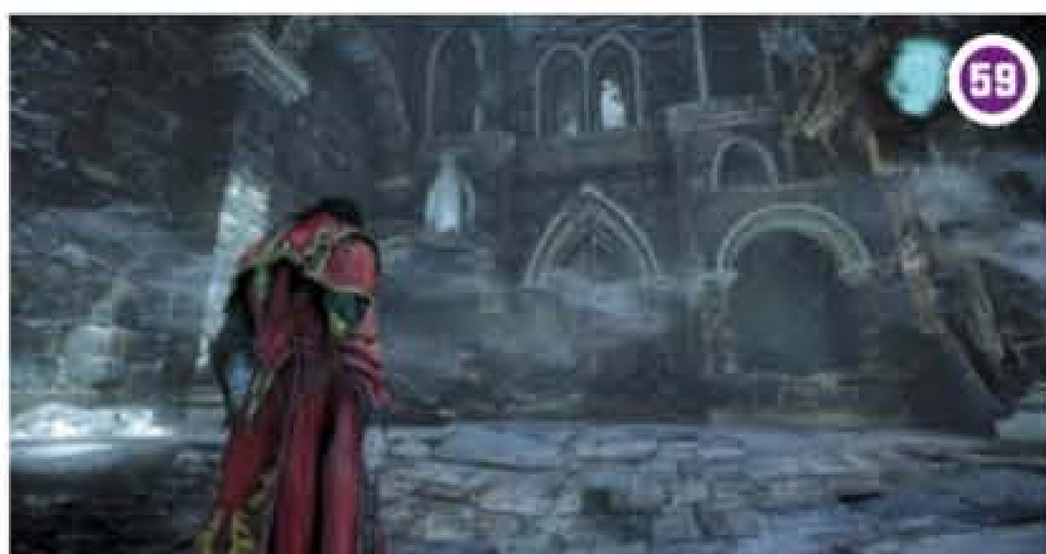
Sigue el camino que lleva hacia el bosque. En vez de cruzar el puente ve hacia la izquierda para encontrar la Gema del caos 29.

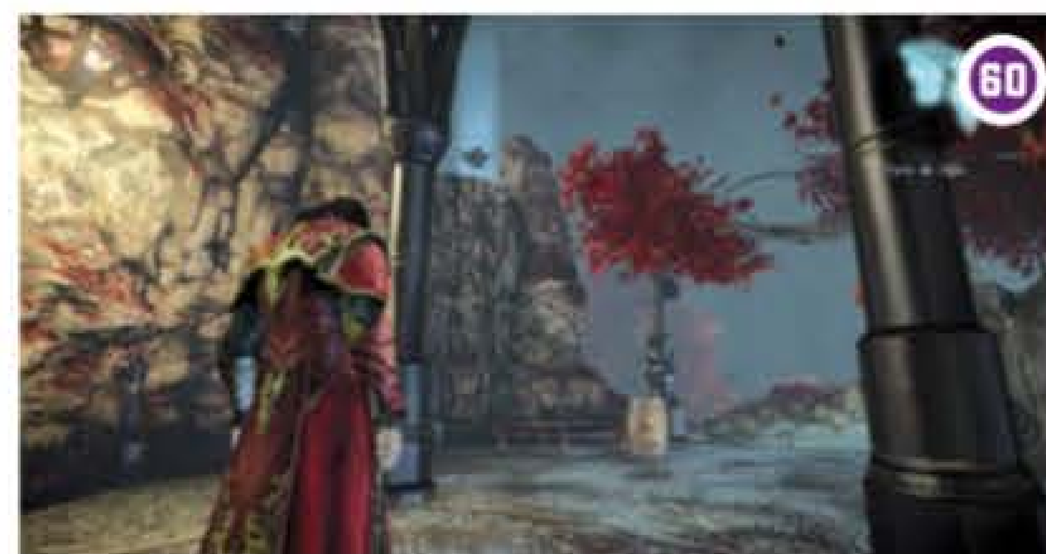
Al entrar en el bosque mira hacia arriba a la izquierda para ver la Gema de vida 29 (60).

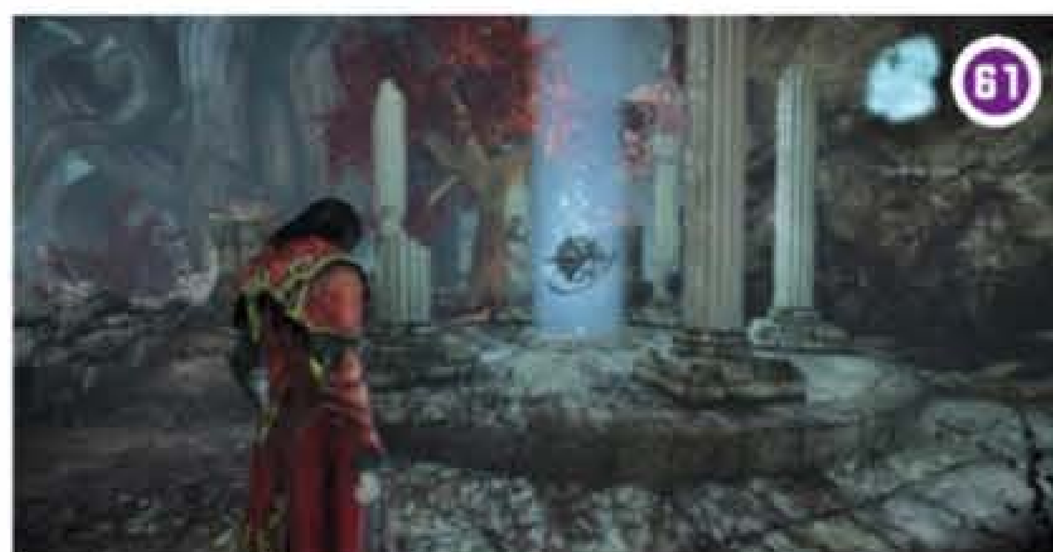
Ve a la zona del laberinto y sube por la pared de la derecha para encontrar el cadáver de un soldado que debes examinar para conseguir el Diario de soldado 24 y sigue el mismo camino para encontrar la Gema de vacío 30 (61). Vuelve abajo y ve hasta el fondo del laberinto y en un hueco de la montaña encontrarás la Gema de vida 30 (62).

En la primera zona del teatro, sube al lado derecho para encontrar el la Pila de sacrificio 26. En la zona principal del teatro, en el primer palco del lado izquierdo verás la Gema de caos 30 (63).

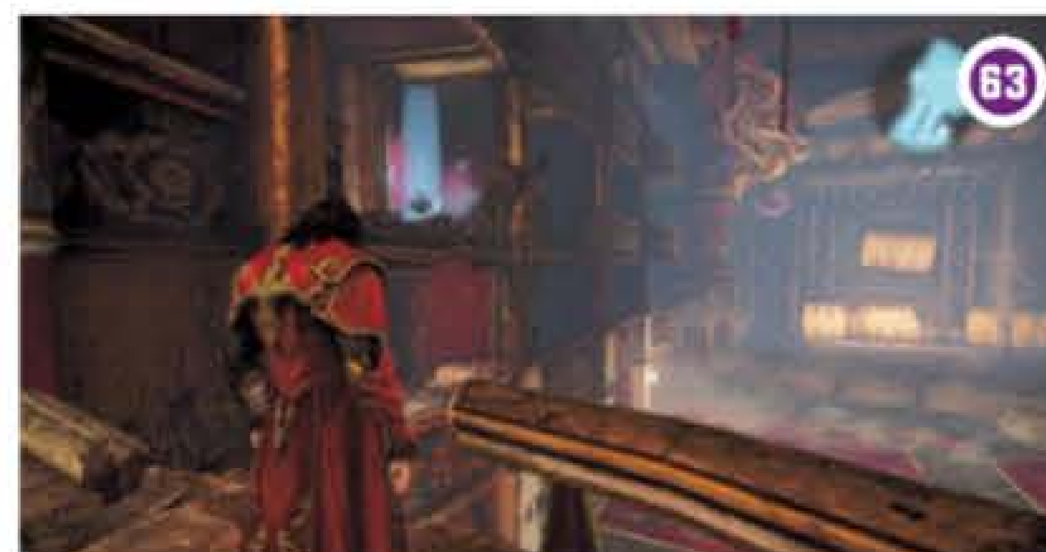












Desafíos de Kleidos

REMINISCENCIAS DE ZAFIRO

• La muerte de Sir Chester.
Para completar este desafío céntrate en dejar a los tres enemigos al mínimo de vida para poder acabar con ellos uno tras otro. Para llegar a hacerles daño a los carceleros debes atacarles por el costado o la espalda. Ten en cuenta que no puedes activar el poder del caos.

• Infección, Primer sello.
Lo más importante a tener en cuenta es que sólo puedes usar el látigo. Para completar el desafío de mantener la concentración durante 30 segundos debes saber que en total llegarán tres oleadas de enemigos por lo tanto tendrás oportunidades de sobra para hacerlo. Intenta eliminar a un par de enemigos para que te sea más fácil conseguirlo.

• La agonía de Sir Reginar.
Nada más empezar, lanza todas las bombas del caos que puedas a las arpías para acabar con ellas y luego céntrate en matar a los vampiros deshonrados como quieras, pero sin llegar a romperles el escudo.

EVOCACIONES DE RUBÍ

• El suplicio de Sir Nualan.
Los esbirros de las mazmorras son infinitos. Acaba primero con los 9 que te corresponden sin curarte vida y luego quítale toda la vida que puedas a otros seis para conseguir que sean los Carceleros quienes los maten. Cuando hayan muerto todos acaba con los Carceleros como quieras.

• El martirio de Sir Trolios.
Bloquea los ataques de los esqueletos para poder dañarles y cuando pierdan toda la vida verás como huyen en forma de sangre por el suelo para intentar revivir de nuevo. Repite el proceso de dejarles revivir para llegar a matarlos un total de ocho veces. Asegúrate de no romperles a ninguno el escudo.

• La locura de Sir Gerardo.
Este desafío depende completamente del arma que te dejen usar en cada momento. La espada sólo la puedes usar para congelar y los guantes del caos sólo para golpearles cuando estén congelados para no romperle escudo a nadie. El látigo lo puedes usar como quieras siempre que te lo permitan. Bajo esas reglas usa el arma que te corresponda para acabar con todos los enemigos sin llegar al tope de fallos.

• Infección, Segundo sello.
En este desafío debes acabar con cincuenta enemigos. Debes hacerlo sin equiparte la espada, sin usar reliquias y obviamente tu compañero no puede morir. Es más fácil de lo que suena, ya que con usar el látigo será suficiente para acabar con todos los enemigos.

RECUERDOS DE AMATISTA

• La torre del homenaje.
Debes tener en cuenta que los Soldados de la Hermandad seguirán apareciendo mientras que queden Clérigos. Primero acaba con cinco Soldados cuando tengan activado el hechizo blanco y luego acaba con otros cinco, haciendo que el combo que acabe se haya iniciado con un contraataque.

• La venganza de Channarong.
Este desafío puede resultar complicado. Para empezar debes tener siempre en cuenta la posición de los Guerreros pesados, ya que no puedes golpearles físicamente con nada y sólo debes dañarles con las bombas de los Guantes del caos. Para que en el escenario haya siempre Orbes de sangre, acaba con los soldados normales para hacer que aparezcan algunos Orbes de sangre, pero no los cojas. Intenta separar a los soldados para poder recoger orbes e ir rellenando poco a poco la barra de caos y poder lanzar bombas para acabar con los Guerreros pesados.

• Infección, Tercer sello.
Primero céntrate en destruir las armas de los Mechs, solo podrás hacerlo cuando las estén usando.
El cañón lo debes congelar, contra el Lanzagranadas debes usar una bomba, igual que contra el lanzallamas. Los Antidisturbios son infinitos y de ellos podrás recargar el poder que te haga falta. Debes tener en cuenta que sólo puedes recibir un total de cincuenta puntos de daño con las balas de los enemigos.

• Infección, Cuarto sello.
Empieza congelando al Demonio Astado usando la magia tres veces. Al hacerlo quedará congelado durante unos segundos y puedes atacar con tu látigo para quitarle vida. Cada treinta segundos debes matar a uno de los Ciudadanos poseídos para evitar que el contador llegue a cero. Asegúrate de no golpear al demonio si no está congelado y tampoco dejes que el contador de muertes llegue a cero.

MEMORIAS DE ESMERALDA

• Los muertos se levantan.
Para completar este desafío de forma fácil, deja a cinco o más enemigos con vida en nivel rojo, realiza un doble salto y empieza a lanzar bombas para matar al menos a cinco enemigos antes de tocar el suelo. Cuando lo hayas conseguido acaba con todos los enemigos restantes sin dejar que te hayan llegado a agarrar más de diez segundos.

• Infección, Quinto sello.
La clave para superar este desafío es usar la Espada del vacío. Debes asegurarte de tener siempre la vida al máximo, ya que cuando pierdas algún punto, un contador se pondrá en marcha y debes recuperar la vida para que vuelva a reiniciarse. Céntrate en acabar con los Monjes oscuros y cuando veas que se van a unir para crear el Apóstol oscuro prepárate para congelarle, porque en total sólo puede estar vivo durante cuarenta segundos. Debes acabar con tres oleadas de monjes.

• La batalla de Nifhel.
Para completar este desafío primero usa una bomba en alguno de los soldados o en los tres y acercarte a ellos para que el otro enemigo, al intentar golpearte, rompa la armadura de los tres soldados. Entonces acaba con ellos. Durante este proceso llegará un momento en el que el enemigo principal unirá sus espadas en un único arma y debes ejecutar sobre él un combo con los Guantes del caos para que las separe antes de que se acabe la cuenta atrás.

• Infección, Sexto sello.
Este desafío lo puedes llegar a completar sin hacer nada. Para empezar deja que los Monjes oscuros invoquen un mínimo de doce Ciudadano poseídos y que los Antidisturbios pongan trampas por la zona. Cuando ya esté todo quédate cerca de alguna trampa con la esperanza de que algún Ciudadano poseído venga hacia a ti y muera en la trampa. Cuando al menos doce ciudadanos mueran en las trampas ya puedes acabar con el resto de enemigos.

• Infección, Séptimo sello.
Este desafío es más fácil teniendo el látigo mejorado al máximo ya que es lo único que podrás usar. Nada más empezar acaba con todos los enemigos que puedas para causar veinte bajas antes de que lo haga tu compañero, si hace falta róbale las muertes. El otro reto consiste en acabar con los enemigos antes de que sean más de veinte Siervos cadáver en pantalla de un total de setenta y cinco que aparecerán.



Trofeos

PLATINO

• Cazador de trofeos.
Conseguir todos los trofeos.

ORO

• Príncipe de las Tinieblas.
Completa el juego en dificultad "Príncipe de las tinieblas".
Esta dificultad solo está disponible tras completar el juego en cualquier otra dificultad. Nuestro consejo es que logres todos los trofeos en la primera partida para que sólo tengas que preocuparte de completar la historia en esta dificultad.

• Más allá del límite.
Completa el juego al 110%.
Debes completar el juego en la dificultad Príncipe de las tinieblas, conseguir todos los coleccionables y completar todos los desafíos de Kleidos.

• Leyenda del Kleidos
Supera todos los retos del Kleidos en dificultad "Príncipe de las Tinieblas".
Para todos los trofeos correspondientes a los retos de Kleidos primero debes encontrar los 16 Kleidos que indicamos en la guía. Cada cuatro Kleidos se irá desbloqueando una categoría de retos y en cada reto debes completar todos los desafíos para abrir los siguientes retos. En la guía te indicamos cómo acabar cada uno de los retos. Es igual en todas las dificultades.

PLATA

• Héroe del Kleidos
Supera todos los retos del Kleidos.
Ver Leyenda del Kleidos.

• Experto orfebre.
Recupera todas las gemas de Vacío, Caos y Vida.
Hay un total de 90 gemas, 30 de cada tipo. En la guía indicamos la localización de todas, pero recuerda que hasta que no avances suficiente en el juego no tendrás las habilidades necesarias para conseguirlas y tendrás que volver atrás.

• El camino del guerrero
Adquiere todas las técnicas y mejoras.

• Cliente del mes
Gasta un total de 20000 Puntos de Experiencia en la tienda del Chupacabras.
Para conseguir este trofeo debes avanzar en el juego hasta desbloquear la tienda del Chupacabras en la Ciudad de los condenados. Algunos de los objetos cuentan como coleccionables, pero aún así ten en cuenta que los puntos de experiencia también te hacen falta para comprar habilidades y que quizás sea mejor centrarse primero en las habilidades.

• Maestro de armas
Aumenta el Nivel de Maestría de todas las armas al máximo.
Para aumentar el nivel de maestría antes debes realizar varios pasos previos.
El primero es gastar puntos de experiencia en desbloquear habilidades para las armas.
Una vez vayas desbloqueando habilidades puedes mejorarlas para hacerlas más fuertes pero también debes usarlas hasta que el nivel de uso llegue al 100%. Al llegar a ese punto podrás transferir la experiencia al propio arma y hacer que suba de nivel. Cuando el arma haya alcanzado el nivel 3 llegará a su tope y cuando lo hagas con las tres armas que tiene el juego conseguirás el trofeo.

• Veterano.
Gana un total de 100000 puntos de experiencia.
Por alta que pueda parecer la cifra no debes preocuparte en buscar algún método de conseguir experiencia de forma rápida. En tu primera partida conseguirás entre 50.000 y 60.000 puntos de experiencia con ir acabando con todos los enemigos, completar los desafíos de Kleidos y con ciertos coleccionables. Como debes jugar al menos dos partidas para conseguir el platino lo conseguirás durante tu segunda partida.

BRONCE

• **Campeón de Kleidos I.**
Supera todos los desafíos de las Reminiscencias de Zafiro.
Ver Leyenda del Kleidos.

• **Campeón de Kleidos II.**
Supera todos los desafíos de las Evocaciones de Rubí.
Ver Leyenda del Kleidos.

• **Campeón de Kleidos III.**
Supera todos los desafíos de los Recuerdos de Amatista
Ver Leyenda del Kleidos.

• **Campeón de Kleidos IV.**
Supera todos los desafíos de las Memorias de Esmeralda
Ver Leyenda del Kleidos.

• **Coleccionista de Vacío.**
Recupera las 30 gemas de Vacío.
Ver trofeo Experto orfebre.

• **Coleccionista de Caos.**
Recupera las 30 gemas de Caos.
Ver trofeo Experto orfebre.

• **Coleccionista de Vida.**
Recupera las 30 gemas de Vida.
Ver trofeo Experto orfebre.

• **Múltiples bolsillos.**
Recupera todas las mejores de almacén para las reliquias.
Las mejoras de almacén para las reliquias son los coleccionables que te permiten llegar más cantidad de ciertos objetos en tu inventario. En la guía indicamos la localización de cada uno.

• **Filántropo.**
Colecciona todo el arte.
El arte se consigue acabando con enemigos (cada uno desbloqueará arte), destruyendo los objetos de los escenarios (cada cierto número de objetos que destruyas aparecerán más pergaminos) y también deberás comprar algunos exclusivos que sólo se venden en la tienda del Chupacabras.

• **Inicia el camino.**
Adquiere una técnica.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **El camino del látigo.**
Adquiere todas las técnicas y mejores del Látigo de Sombra.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **El camino de la espada.**
Adquiere todas las técnicas y mejoras de la Espada de Vacío.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **El camino de las garras.**
Adquiere todas las técnicas y mejoras de las Garras de Caos.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **Buen cliente.**
Compra un artículo en la tienda del Chupacabras.
Avanza hasta la Ciudad de los condenados que será el único lugar donde esté disponible la tienda del Chupacabras. Compra cualquiera de los objetos.

• **Iniciado en la Maestría.**
Aumenta el Nivel de Maestría de un arma.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **Maestro del látigo.**
Aumenta el Nivel de Maestría del Látigo de Sombra al máximo.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **Maestro de la espada.**
Aumenta el Nivel de Maestría de la Espada de vacío al máximo.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **Maestro de las garras.**
Aumenta el Nivel de Maestría de las Garras del Caos al máximo.
Ver trofeo Maestro de armas.

• **Sabor clásico.**
Cocina un pollo a la vieja usanza.
Sólo tienes una oportunidad para conseguirlo y si no estás atento tendrás que repetir la partida.
Debes llegar al capítulo Torre de vigía y cruzar un laberinto por el que debes pasar sin ser cazado. Al completar la escena subirás en un ascensor hasta otra plataforma en la que debes rellenar tu poder de caos. Al avanzar verás una escena con un búho al que debes lanzar una bomba de caos.

• **Experimentado.**
Gana un total de 10000 puntos de experiencia.
Ver trofeo Veterano.

Especialista.
Gana un total de 50000 puntos de experiencia.
Ver trofeo Veterano.



¡Archívalas en las cajas de tus juegos!